N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



NUMÉRO 92 • AVRIL 1998

WIN95 DÉBUGGÉ ! POISSON D'AVR
joystick AVRIL 1998 • 38 F
BATTLEZONE • REDLINE RACER • I'76 NITRO RIDER

MIEUX QUE LA TÉLÉ

Battlezone

le jeu indispensable de 1998

VOS 38 F REMBOURSÉS pour l'achat de Fallout ou Redline Racer chez Score Games Voir p. 127

PLUS PACIFIQUE QUE LE 20H

Total Annihilation

LES PREMIÈRES IMAGES DU DATA-DISC

MOINS NOCIF QUE TF1

Windows 98

NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS

T 2788 - 92 - 38,00 F

NUMÉRO 92 • AVRIL 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

Une intelligence artificielle novatrice et extrêmement développée pour un défi stratégique et tactique encore jamais proposé dans un jeu en 3D temps réel.



Conditions climatiques et éclairages dynamiques des terrains...

Plus de 10 types d'ennemis redoutables et terrifiants à combattre.

LORSQUE L'ENNEMI A UNE TÊTE EN 3D, ELLE EST PLUS SIMPLE À TRANCHER !

90% PC Jeux

18/20 PC Fun

17/20 CD-ROM Mag



Cyberstratèges



StratéJ



Génération4 HIT

















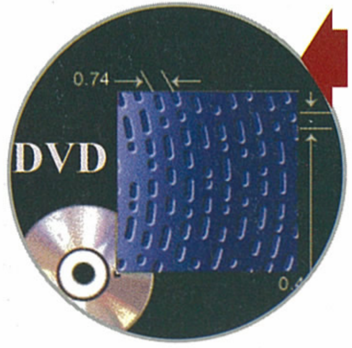

Myth
LES SEIGNEURS DAMNÉS
™
Des tactiques de combat redoutables : vos adversaires ont leurs caractéristiques propres et coordonnent leurs stratégies pour vous anéantir.
Jusqu'à 250 unités humaines simultanément et plus de 10 types de formations possibles.
Lancez de puissants sortilèges sur les champs de bataille.

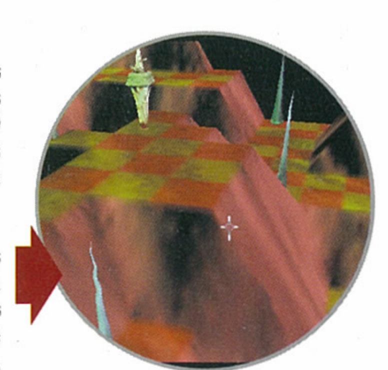
Sommaire

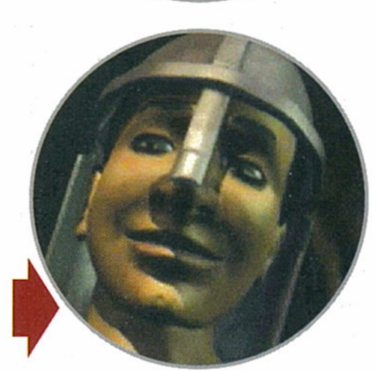
JOYSTICK 92 • Avril 1998

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS











JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Chef des informations : Ivan Gaudé
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Marie Hédon et Stéphane Raffenne
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correcteurs : Michèle Jeanjean et Lionel Bonalon
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Ivan le fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Ivan le fou (Ivan Gaudé)
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Marie-Cécile Reye
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Nudge Interactive
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Yacine

Couverture : Battlezone © Activision
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Gana, Lord Casque Noir.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996

ET AUSSI...



Après les succès phénoménaux de Warcraft II® et Diablo™,

Entrez dans l'univers de Starcraft™



JOYSTICK :
«Pas de doute, Starcraft mènera le concept de Stratégie temps réel encore plus loin.»

GEN 4 spécial Blizzard :
«Starcraft devrait secouer la galaxie PC toute entière.»

UJM :
«Starcraft relègue les autres jeux en temps réel au rang de "pré-versions".»





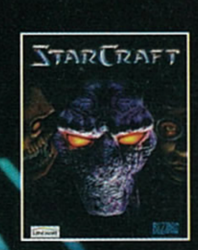


IL EST LÀ!

STARCRAFT™

Seul Blizzard pouvait réinventer le jeu de Stratégie

Disponible sur CD-Rom PC





http://www.blizzard.com

http://www.ubisoft.fr

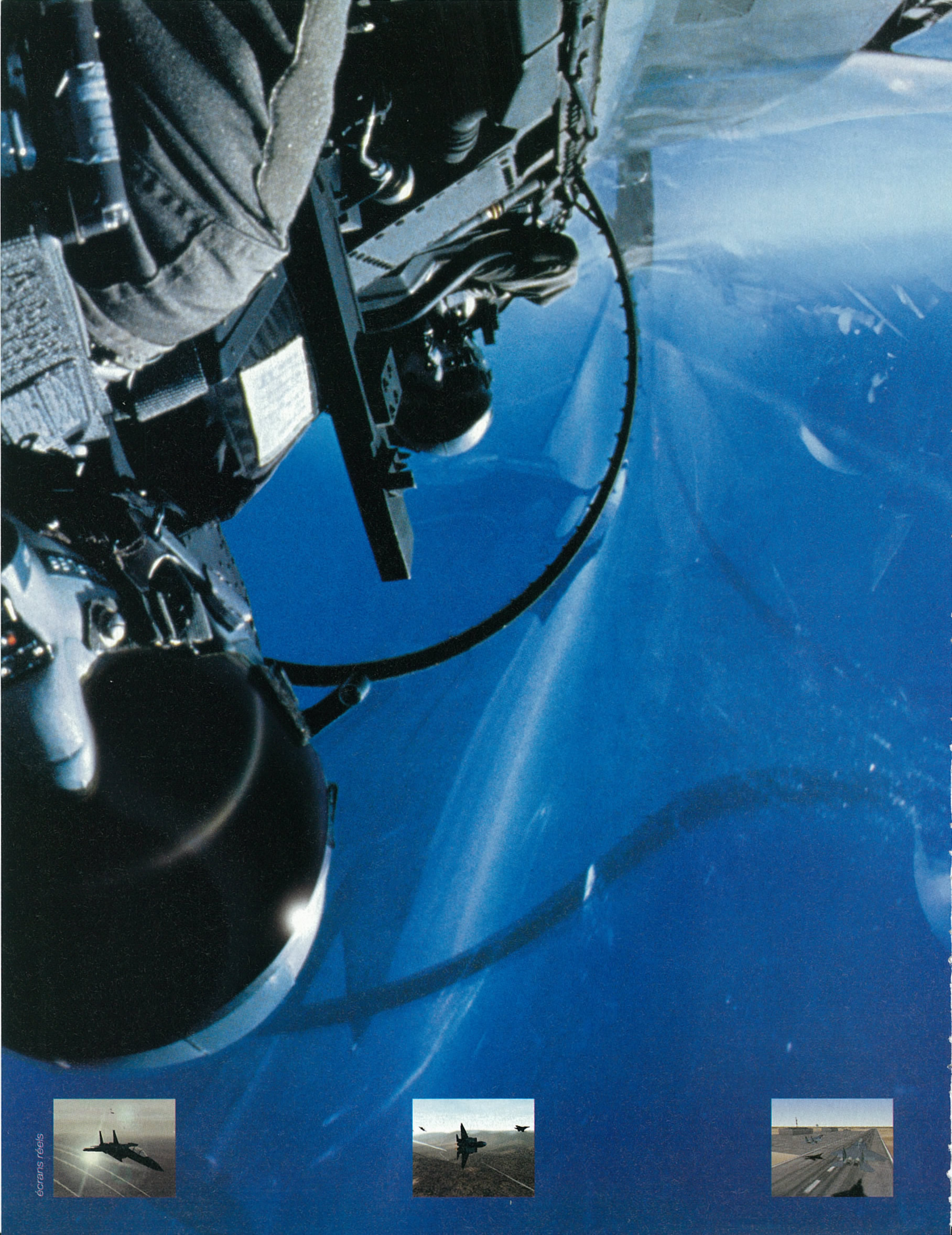
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,29/mn)



Ubi Soft
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex




écrans réels

Vous venez de dépasser la vitesse du son à travers les nuages. Vous n'êtes plus qu'à 100 mètres des positions ennemies. Il faut réagir vite car la moinde erreur peut être fatale. Votre corps tremble, vous êtes saisi aux tripes. Concentrez-vous. Attachez-vous; vous êtes à bord de l'appareil le plus rapide et le plus destructeur de l'arsenal américain.

haute. tension.

Développée par des experts de Jane's, équipée en données authentiques et testée par des pilotes de l'US Air Force, cette simulation vous permet de voler sans aucune limite et de faire des sorties éclair en mode simple ou multijoueur. C'est la simulation la plus précise jamais vue. Montez à bord de JANE'S F-15: une supériorité aérienne à toute épreuve.



http://www.janes.ea.com



WE BUILD SIMS BY THE BOOK.™

F-15

La Supériorité Aérienne

sommaire

Pas facile de faire un CD de nos jours. Non seulement les démos prennent de plus en plus de place, mais l'actualité est de plus en plus riche. Seulement voilà, un CD ne contient que 640 Mo, et encore. Du coup, on est contraint de faire des choix qui nous brisent le cœur. Pourquoi cette démo et pas celle-là ? Et puis ce shareware est génial mais celui-ci, il est drôlement bien, aussi... Pas évident de contenter tout le monde. Et dire que dans quelques mois, il faudra remplir non plus un CD mais un DVD. Alors là, ce sera le problème inverse : «Mince, on a encore 3,9 gigas à remplir. T'as pas un shareware ou deux sous le ?» Pas facile, je vous dis ! Bon, en attendant, vous allez pouvoir découvrir l'excellent Falcon 4.0, que l'on attend depuis près de deux ans. La démo requiert une bête de course, mais quel pied, mes aïeux ! L'ambiance sonore est excellente et le réalisme de l'action uuuultra-prenant. La version finale sera heureusement plus rapide. Si vous n'aimez pas les simulateurs de vol, vous trouverez Power Boat, un jeu de hors-bord, ou encore la démo de Mysteries of the Sith, ou même celle de Last Bronx... Vous verrez, il y en a quasi pour tous les goûts.

Lord Casque Noir



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un Pentium 75 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 133, de 16 Mo de RAM et d'un lecteur sextuple vitesse. Attention, si l'interface fonctionne bien avec ces configurations, certaines démos nécessitent un matériel plus puissant.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

Et voilà, le CD-Rom ne contient plus d'interface pour Windows 3.1. En effet, l'intégralité des démos nécessitent Windows 95, de même que la grande majorité des sharewares. Vous pouvez toutefois lancer JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD pour accéder aux sharewares et autres programmes Windows 3.1 et DOS.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation et le lancement de la plupart des démos ne devraient pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton "DÉMARRER" de la barre des tâches, puis cliquez sur "ARRÊTER". Choisissez l'option "REDÉMARRER SOUS DOS".

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

QUITTER L'INTERFACE

Cliquer sur le bouton "QUITTER" du menu principal. Ou à n'importe quel moment, appuyer sur ESC ou la combinaison de touches Alt+.

DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers sharewares (ceux avec l'extension .ZIP) doivent être décompressés. Pour ce faire, le plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("déziper") ces fichiers là où vous lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique "Pharmacie" de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment WinZip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

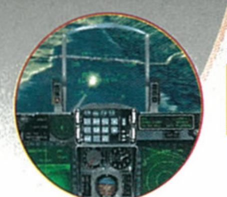
RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des dommages ou coûts résultant d'une perte de temps ou de données liée à l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DIRECTX5

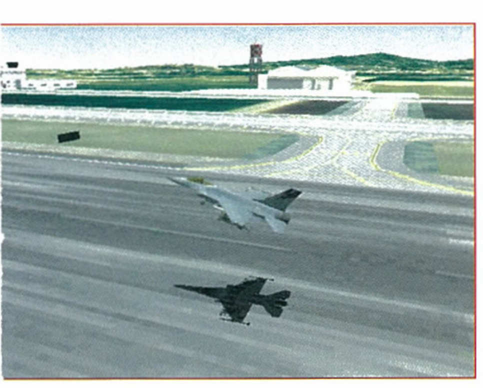
La plupart des démos Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION. La version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Certaines démos nécessitent cette version de DirectX, la version 3 n'étant pas suffisante.

cd-rom n°91



LES DÉMOS

LES EXCLUSIVITÉS DU MOIS



FALCON 4.0

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Cette quatrième version de Falcon paraît ne pas faillir à sa réputation. Ses missions seront réellement passionnantes, tout comme celles de Falcon 3.0, et son graphisme est absolument sublime. La démo que nous vous proposons est une bêta-version du moteur, la fluidité de la 3D n'y est donc pas optimale. Il n'en demeure pas moins que la version finale du jeu nécessitera une machine puissante !

INSTALLATION DE LA DÉMO

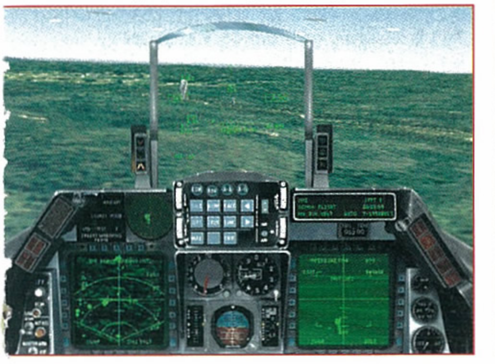
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FALCON\ et cliquez sur le fichier SETUP.EXE

REMARQUES

Nécessite l'installation de DirectX5 - Pentium 200 recommandé

MODE D'EMPLOI

+ (plus)	Augmenter les gaz
- (minus)	Diminuer les gaz
Shift-Minus	Afterburner
W	Freins
Ctrl-E	Ejecter
A	Autopilote
G	Train
H	Affichage de l'horizon HUD
Ctrl-H	Échelle HUD analogue/digital
Alt-H	Couleur HUD
Z	Leurre thermique
X	Leurre magnétique
B	Aérofreins sortie/rentrée
Shift-B	Aérofreins sortie
Ctrl-B	Aérofreins rentrée
N	Set previous steerpoint
M	Set next steerpoint



ARMEMENT

Backspace	Changer armement air-sol
\ (backslash)	Contrôle de tir automatique en mode esclave
Shift-\	Contrôle de tir automatique en mode principal
Enter	Changer armement air-air
D	Annuler mode missile

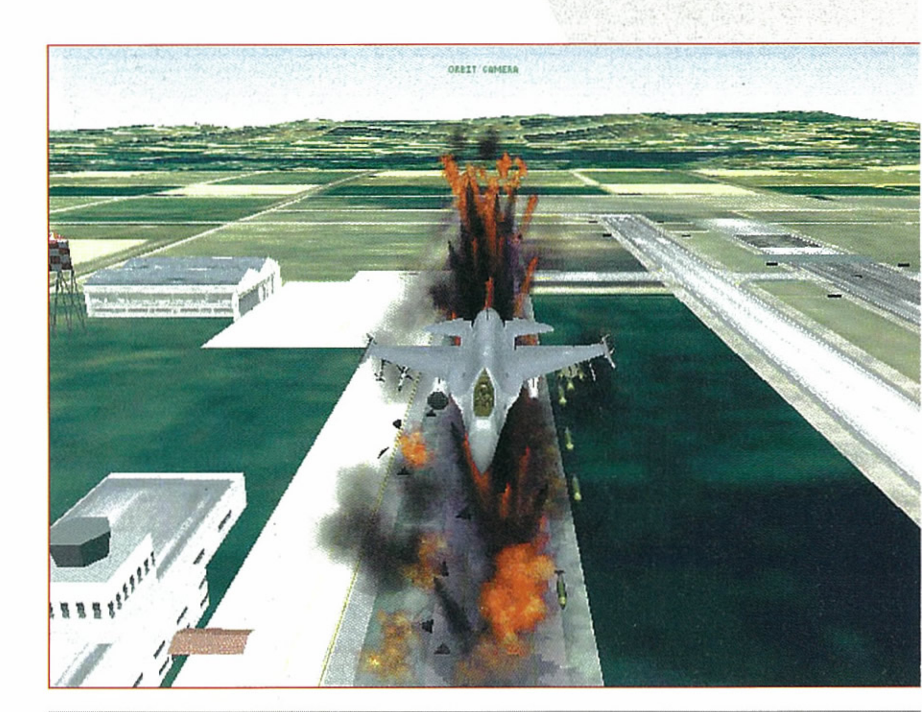
L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique Pharmacie contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique Shareware regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques Mods, les demomakers et toutes les nouveautés pour les cartes 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, WIN31, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous Windows 95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

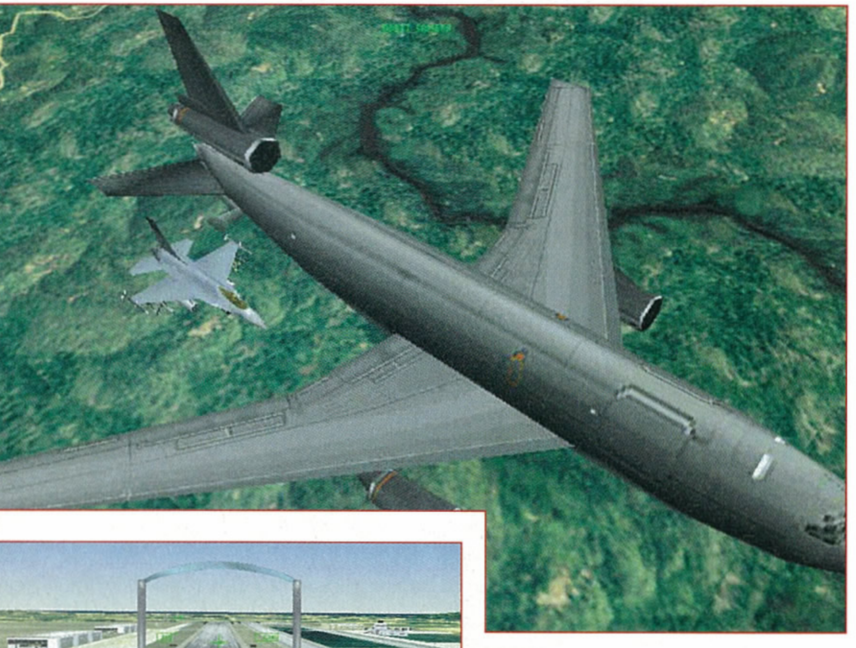
La liste des patches et autres programmes se trouve à l'intérieur de la pochette.







LES DÉMOS



Alt-J	Larguer les armes sélectionnées
D	Mode Dogfight on/off
V	Mode MRM
Spacebar	Tir

MFD (ECRANS MULTIFUNCTION)

[	Mode MFD gauche
]	Mode MFD droit
Shift-[	Affichage du MFD en haut à gauche
Shift-]	Affichage du MFD en haut à droite
Ctrl-[	Affichage du MFD en bas à gauche
Ctrl-]	Affichage du MFD en bas à droite
' (apostrophe)	SMS (Stores Management System) page ou EO (Electro-Optical) pour les Maverick

RADAR

F1	Modes radar air-air
F2	Modes radar air-sol
F3	Diminuer la portée radar
Shift-F3	Diminuer le gain
F4	Augmenter la portée radar
Shift-F4	Augmenter le gain
F5	Baisser l'antenne radar
F6	Centrer l'antenne radar
F7	Lever l'antenne radar
F8	Changer sous-mode radar
Shift-F8	Changer la bar du scanner
F9	Carte du sol sur vue radar
<	Accroche la cible précédente en modes radar facile ou simplifié
. (period)	Accroche la cible suivante en modes radar facile ou simplifié
/	Accroche la cible la plus proche en modes radar facile ou simplifié
Flèche haut	Curseur vers le haut
Flèche gauche	Curseur vers la gauche
Flèche bas	Curseur vers le bas
Flèche droite	Curseur vers la droite
0 du pavé numérique	Désigner cible
. du pavé numérique	Radar en mode recherche

VUES

` (apostrophe)	Pas de vue du cockpit
1	Vue cockpit avant
	Vue cockpit virtuel
	Suivre la cible visuellement
	Etendre le champ de vue
	Vue poursuite
6	Vue externe
Y	Diminuer le champ de vision
U	Côté bas et gauche du cockpit
I	Vue basse du cockpit
O	Côté bas et droit du cockpit
Insert	Vue à 10 heures
Home	Vue 50/50
Shift-Home	Vue HUD
PageUp	Vue à 2 heures
Delete	Vue à 9 heures
End	Vue à 4 heures
Shift-End	Vue à 8 heures
PageDown	Vue à 3 heures
7 du pavé numérique	Zoom out
1 du pavé numérique	Zoom in
8 du pavé numérique	Vers le haut
4 du pavé numérique	Vers la gauche
6 du pavé numérique	Vers la droite
2 du pavé numérique	Vers le bas
+ du pavé numérique	Tracer avion précédent
- du pavé numérique	Tracer avion suivant
3 du pavé numérique	Regarder vers l'arrière
Enter du pavé numérique	Regarder vers l'avant

COMMANDES

Shift-Q	AWACS command
Shift-S	Ravitailleur command

DIVERS

PrintScrn	Capture écran
P	Pause
Ctrl-L	Afficher les étiquettes

POWER BOAT

Éditeur : Interplay
Système : Windows 95 + carte 3D

L'histoire se passe sur l'eau. Empoignant fébrilement les commandes de votre hors-bord de compétition, vous devrez maîtriser la bête pour terminer dans le peloton de tête. Le maniement du bateau n'est pas super simple, mais la réalisation est très sympa. On teste la version commerciale du jeu le mois prochain.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\POWERB

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Flèche gauche	Aller à gauche
Flèche droite	Aller à droite
Flèche haute	Accélérer
[ou ;	Lever le nez
' ou /	Baisser le nez
P	Pause
Escape	Quitter la course
Page Up/Down	Changer de vue
F1	F1
F5	Caméra Télé
F6	Carte on/off
F7/F8	Zoom carte
F12	Capture d'écran
Home/End	Voir les autres bateaux
+/-	Volume du moteur

LES AUTES DÉMOS

ARMY MEN

Éditeur : 3DO Company
Système : Windows 95

Rigolo, ce petit jeu de commando : on dirige de petits soldats en plastoc au milieu de différents champs de bataille comportant caisses de munitions, campements ennemis, bâtiments, etc., le but étant bien évidemment de prendre le contrôle de la situation. Cela rappelle fortement des jeux comme Jagged Alliance, mais avec un graphisme et une Intelligence Artificielle largement supérieurs.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARMY et cliquez sur le fichier ARMY.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

À pied ou en char

6 (pavé numérique)	Rotation vers la droite
4 (pavé numérique)	Rotation vers la gauche
8 (pavé numérique)	Courir
Shift + Flèche haut	Marcher
Shift + Flèche bas	Reculer en marchant



Flèche droite	Tourelle vers la droite
Flèche gauche	Tourelle vers la gauche
Ctrl	Tirer
5 (pavé numérique)	Stopper/Frein
Shift	Ralentir
	Arme principale
	Arme lourde
	Arme spécial
Alt + Flèche haut	Plonger
Alt + Flèche gauche	Roulé-boulé sur la gauche
Alt + Flèche droite	Roulé-boulé sur la droite
Flèche haut	Position haute
Flèche bas	Position basse
Del	Position debout
Fin	Position à genoux
Page Down	Position allongée
E ou F7	Entrer dans un véhicule
X ou F8	Lâcher un objet
F ou F1	Suivre
A ou F2	Attaquer
D ou F3	Défendre
S ou F4	Raid aérien
P ou F5	Parachutage
R ou F6	Reconnaissance
F11	Attaque éclair
F12	Défense éclair
Entrée	Curseur de direction
Tab	Changer d'unité

CROC



Éditeur : Fox Interactive
Système : Windows 95 + carte 3D

Top ! Je suis apparu sur la terre il y a un bon million d'années. Je suis vert et je vis à la fois sur terre et dans l'eau. Mais je termine souvent ma vie en sac à main. Je suis depuis peu le héros d'un jeu vidéo, je suis... je suis ? Je suis Croc le Crocodile. Je saute de plate-forme en plate-forme dans un jeu 3D développé par Fox Interactive.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur CROCDEM6.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\CROCDEM6



LES DÉMOS

REMARQUE

Nécessite DirectX5 - Carte 3Dfx recommandée

MODE D'EMPLOI

Flèche haut	Avancer
Flèche bas	Reculer
Flèche gauche	Tourner à gauche
Flèche droite	Tourner à droite
W	Pas latéral à gauche
X	Pas latéral à droite
Ctrl gauche	Coup de queue
Shift gauche	180°
Barre d'espace	Sauter
N	Contrôle de la caméra
A	Monter la caméra
Q	Descendre la caméra

DEADLOCK 2

Éditeur : Accolade
Système : Windows 95

La simulation-stratégie n'est pas encore passée de mode. Deadlock 2, qui fait logiquement suite au numéro 1, se veut un logiciel à mi-chemin entre un Sim City et un Command & Conquer. Le mode Internet a été largement implémenté et fonctionne parfaitement dans cette démo. Voici donc un excellent moyen de tester le jeu avant de l'acheter.

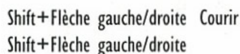
INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur DL2DEMO.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\DL2DEMO

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5 - Modem recommandé

MODE D'EMPLOI



Entrée	Fin du tour
Barre d'espace	Menu armée du territoire sélectionné
Shift Insert	Changer la vue Flat/Ressource
Home	Changer la vue Planète/Territoire
Fin	Changer la vue Militaire/Ressource
Tab	Territoire suivant
Shift Tab	Territoire précédent
Suppr	Démanteler unité / Démolir bâtiment
Echappe	Menu
F1	Aide
F2	Options
F3	Scénario Status
F4	Bâtiments
F5	Pactes
F6	Liste des événements
F7	Rechercher
F8	Ecran de discussion réseau
F9	Taxes
F10	Morale Status
F11	Marché noir
F12	Colony Assistant

Dézoomer	-
Zoomer	+
Scroll de la carte vers la gauche	Flèche gauche
Scroll de la carte vers la droite	Flèche droite
Scroll de la carte vers le haut	Flèche haute
Scroll de la carte vers le bas	Flèche basse



L'ODYSSÉE D'ABE

Éditeur : GT Interactive
Système : Windows 95

Les bons jeux de plate-forme ne sont pas légion sur PC. L'Odyssée d'Abe arrive donc à point nommé pour les amateurs du genre. Qui plus est, c'est une grande réussite et vous prendrez un grand plaisir à découvrir cette démo, je n'en doute pas.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur ABEODD.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\ABEODD

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Flèche haut	Sauter/entrer dans une pièce / monter une échelle
Flèche gauche/droite	Se déplacer
Flèche bas	S'accroupir
Shift+Flèche gauche/droite	Courir
Shift+Flèche gauche/droite +espace	Sauter en courant
Alt + Flèche gauche/droite	Marcher à pas feutrés
W+flèche	pour donner la direction
	Jeter un objet
Ctrl	Action



HEAVY GEAR

Éditeur : Activision
Système : Windows 95 + carte 3D

Après le grand succès de MechWarrior 2, voici le très prometteur Heavy Gear. Cette démo vous permettra de découvrir un type de jeu très en vogue : les battletechs. Vous prendrez les commandes de gigantesques robots qui s'affrontent sur d'immenses terrains vagues ou dans de grandes villes pleines de gens qui vont mourir. Bon, c'est plutôt cool, tout ça.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur HGDEMO.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\HGDEMO

REMARQUE

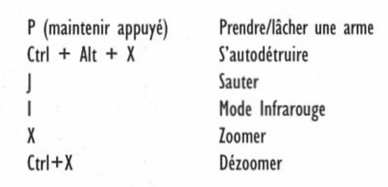
Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Commandes basiques

1 à 9	Puissance des gaz
0	Plein gaz
Flèche gauche/droite	Tourner
Flèche haut/bas	Lever/baisser le nez
Barre d'espace	Tirer
Entrée	Seconde arme
E	Cible ennemie
Ctrl-Q	Quitter

Commandes avancées



S	Se relever (après une chute)
Del	Reverse on/off
< et >	Tourner le torse
/	Recentrer le torse
W	Sortir les roues (gaz à 5 ou inférieur)
Shift+Flèche gauche/droite	Pas latéraux
Tab (maintenir appuyé)	S'accroupir
P (maintenir appuyé)	Prendre/lâcher une arme
Ctrl + Alt + X	S'autodétruire
J	Sauter
I	Mode Infrarouge
X	Zoomer
Ctrl+X	Dézoomer

LONGBOW 2

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Ce simulateur de tondeuse à l'envers nous vient de chez Electronic Arts.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur LB2DEMO.EXE dans le dossier \DATA\DEMOS\LB2DEMO

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Commandes simplifiées

Vous trouverez une image KEYMAP1.BMP récapitulant la centaine de touches utiles. Nous n'avions pas assez de place pour tout décrire.

Flèche gauche	Cyclique gauche/Incliner l'hélico à gauche
Flèche droite	Cyclique droit/Incliner l'hélico à droite
Flèche haute	Cyclique avant/Incliner l'hélico vers l'avant
Flèche basse	Cyclique avant/Incliner l'hélico vers l'arrière
[	Pivoter vers la gauche (rotor de queue)
]	Pivoter vers la droite (rotor de queue)
+	Augmente le collectif (augmente l'altitude)
-	Diminuer le collectif (diminue l'altitude)
Backspace	Changer d'arme
Barre d'espace	Tirer
Entrée	Tir au canon
F1	Vue cokpit avant
F4	Cockpit virtuel (Alt et Joystick or Alt et flèches pour bouger la vue)
T	Sélectionner cible suivante
H	Auto-rotation (ne fonctionne qu'à une vitesse 10 nœuds)
Control-Z	Modifier l'heure (aurore, jour, crépuscule, nuit)
A	Autopilote
Alt-X	Quitter la démo

PANDEMONIUM 2

Éditeur : BMG Interactive
Système : Windows 95 + carte 3Dfx

Ce jeu de plate-forme en 3D a remporté un vif succès sur PlayStation. Comme vous pourrez le constater

LE PREMIER JOYAU
DE LA GAMME

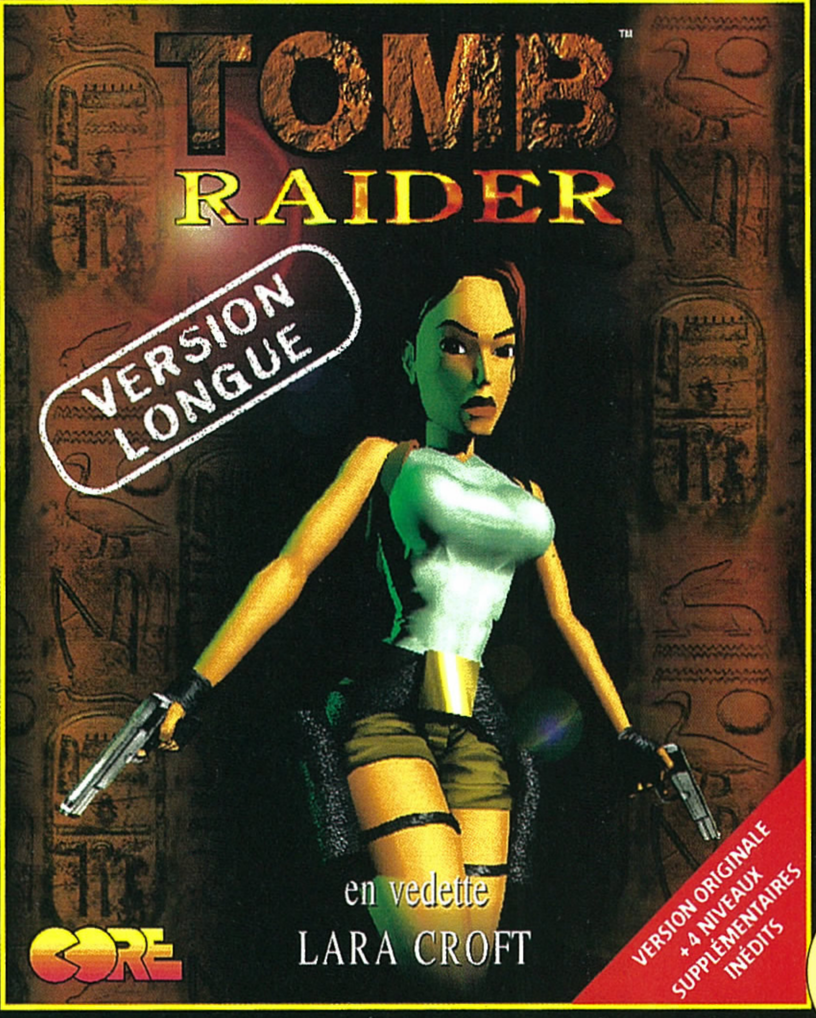
PREMIER COLLECTION



4 NIVEAUX INÉDITS

• Retournez à la Cité de Khamoon pour découvrir le secret de l'étrange statue du Dieu Chat.

• Replongez au Cœur de l'Atlantide pour y découvrir les derniers secrets de la Cité Engloutie et s'engager dans de nouvelles aventures trépidantes.





149 F*

Avec les cadeaux exclusifs LARA CROFT ! Un économiseur d'écran, un calendrier, un thème de bureau.

EIDOS INTERACTIVE







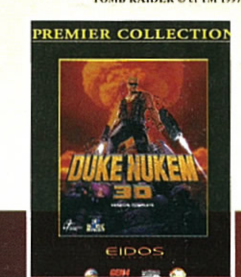


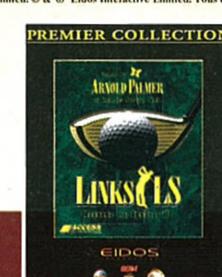







* Prix public généralement constaté.









Peter's Plane



CORE EIDOS

Premier Collection :

SA GRANDE DIFFÉRENCE AVEC DES JEUX PLUS CHERS, C'EST SON PRIX !



LES DÉMOS



(si vous avez une 3Dfx), le principe est assez géniale. Vous évoluez dans un monde en 3D temps réel mais en suivant un chemin précalculé. Le jeu complet comporte une multitude de tableaux aux graphismes somptueux et bourrés de trouvailles en tout genre.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\PENDEMO2

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Flèches	Déplacement
Barre d'espace	Sauter
Ctrl	Tirer
Z	Special
Esc	Pause

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Éditeur : LucasArts
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

On attendait bien un add-on pour Jedi Knight, mais pas si tôt... Mysteries of the Sith, testé le mois dernier par le très précieux IanSolo, vient agrémenter notre Jedi Knight chéri de nouvelles missions toutes aussi passionnantes, d'un personnage féminin et de quelques améliorations comme de nouvelles armes, des niveaux multijoueurs, de nouvelles règles, de nouveaux pouvoirs, etc., etc., un paquet de trucs, quoi. Cette démo est un peu limitée, mais elle vous permettra de découvrir ou redécouvrir ce soft génial.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SITHDEMO.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\SITHDEMO

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Esc	Option du jeu
F1	Vue subjective/vue externe
F2	Lumière on/off
F3	Lunettes infrarouge on/off
F4	Utilisation directe d'une trousse de secours (bacta tanks)
F5	Pouvoir de la Force : saut
F6	Pouvoir de la Force : vitesse
F7	Pouvoir de la Force : vue (sur la carte)
F8	Pouvoir de la Force : attirer
F9	Sauvegarde rapide
F11	Ajuster la luminosité de l'écran
F12	Prendre une capture d'écran
+ ou -	Ajuste la taille de l'écran
+ ou -	Zoom de la carte lorsque la carte est active
[ou]	Changer d'objet dans l'inventaire
Espace	Activer/Utiliser
R	Objet suivant dans l'inventaire
Entrée	Utiliser objet de l'inventaire
; ou '	Sélectionner un autre pouvoir de la Force
E ou Q	Idem
F	Utiliser le pouvoir de la Force
Tab	Affiche la carte on/off
T	Console (en multijoueur)

Mouvement au clavier

W ou 8 (du pavé numérique)	Avancer
S OR 2 (du pavé numérique)	Reculer
Shift + déplacement	Courir
Caps Lock + déplacement	Mouvement précis
A ou 1 (du pavé numérique)	Pas latéral gauche
D ou 3 (du pavé numérique)	Pas latéral droit
< ou 4 (du pavé numérique)	Tourner vers la gauche
> ou 6 (du pavé numérique)	Tourner vers la droite
X ou Bouton droit de la souris	Sauter/nager vers le haut
C	Ramper/plonger vers le bas
Home ou 5 (pavé numérique)	Centrer la vue
PageDn	Regarder vers le haut
PageUp	Regarder vers le bas
V	Vue libre (maintenir la touche et bouger la souris ou appuyer sur les touches de déplacement)

Contrôle des armes

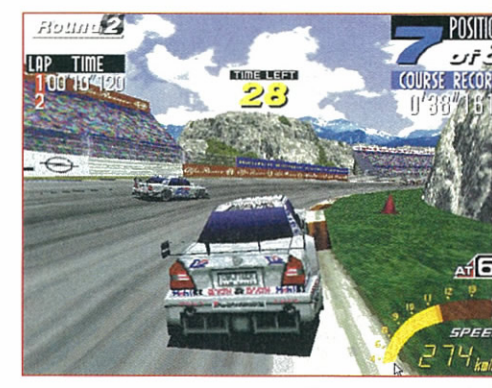
Ctrl ou 0 (pavé numérique) ou bouton gauche de la souris — Tir principal

Z	Tir secondaire
. et /	Changer d'arme
1	Poings/Sabre laser
2	Pistolet Bryar/Pistolet Blastech
3	Mitrailleuse Stormtrooper
4	Détonateur Thermique
6	Fusil Imperial
7	Rail Détonateur
8	Charge Séquentielle

SEGA TOURING CAR

Éditeur : Sega
Système : Windows 95

Chouette, un jeu de voitures ! Celui-ci reprend le principe des courses de grand tourisme mais version super arcade. On peut hélas regretter qu'il n'exploite pas les cartes 3D.



INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur STCAR.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\STCAR

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Voir à l'intérieur du soft

LAST BRONX

Éditeur : Sega
Système : Windows 95

La démo du dernier jeu de combat signé Sega a été glissée dans le CD à la dernière minute (c'est que c'est pas facile, de faire un CD...). Vous ne pourrez donc y accéder depuis l'interface ; il faudra procéder à son installation manuellement.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur LASTBRONX_DEMO.EXE situé dans le répertoire de la racine du CD

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Appuyez sur F1 pour obtenir une aide à l'intérieur du programme



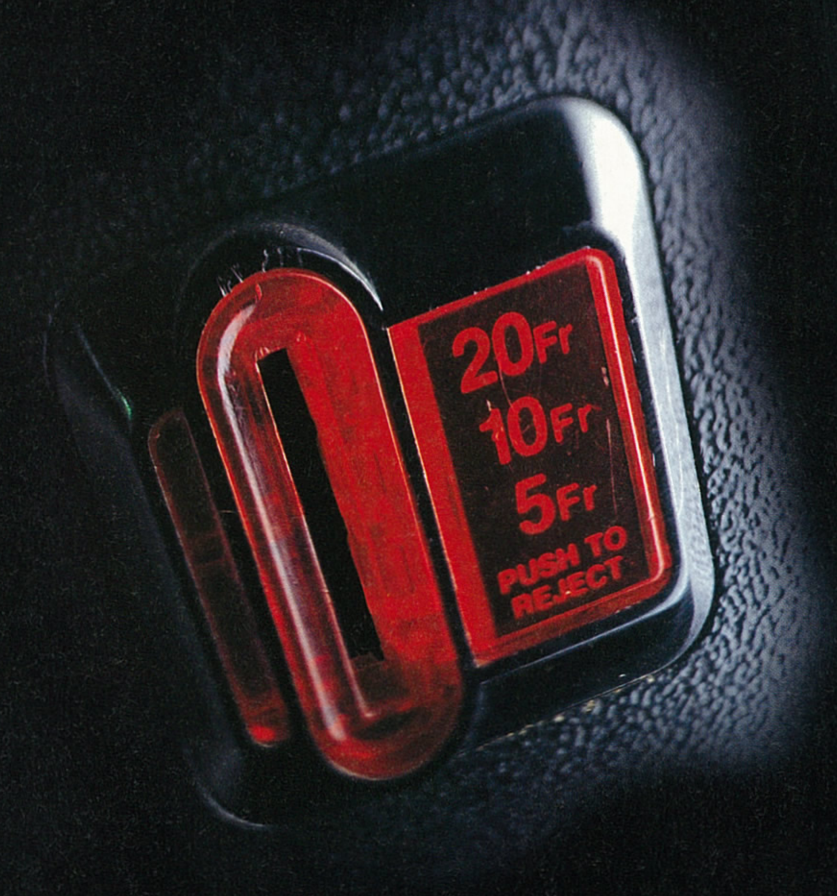
NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits diffusés dans leur version complète. Ce système vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. Si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à le payer via la procédure décrite dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y

KIT DE CONNEXION INFONIE

Infonie vous offre un mois de connexion illimitée ! Plongez dans l'univers d'Infonie et découvrez ses espaces jeu, communication, culture, boutique et services... et bien sûr son accès à tout Internet. Goûtez, également, au surf à grand vitesse. Infonie est le premier service en ligne à être réellement accessible en 56 000 bps dans toutes les grandes villes de France. Et un cadeau vous est offert à la première connexion. Alors, à bientôt sur Infonie !
Bordeaux, Dijon, Lille, Limoges, Nancy, Nantes, Nice, Marseille, Metz, Rouen, Paris, Strasbourg, Toulouse.





ON S' FAIT
UNE PARTIE !...



Mais comment font-ils pour être publiés dans le courrier des lecteurs ? Eh bien, ils écrivent à Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Oui, c'est ça qu'ils font.

Courrier

L'argent des sharewares

Résumé des épisodes précédents
... Il y a de cela 9 mois, François Nicaise nous soumettait sa situation kafkaienne. Auteur d'un shareware acheté par de nombreux Américains (SmartCleaner v1.5), il s'était retrouvé en possession d'une coquette somme en chèques... qu'il ne pouvait pas encaisser. Motif, la commission que prennent les banques sur les chèques américains était plus importante que le montant des chèques eux-mêmes. Seconde crise de nerf, La Poste refuse les mandats postaux américains. Voici le fruit de 9 mois de gesticulations désespérées dans le labyrhinte des systèmes bancaires internationaux, et à la clef... toutes les réponses.

Nous n'avons pas abandonné, et c'est ainsi qu'est né Smart Cleaner v2.0 par un beau matin d'automne. Nouveau bébé, nouvelle interface, nouvelle fonctionnalité, mais surtout... nouveau prix : 19 $ (à peu près 100 francs). Eh oui, depuis novembre, nous arrivons enfin à encaisser nos chèques ! Et nous avons choisi de mettre notre expérience à profit pour donner quelques conseils aux créateurs désespérés de ne pouvoir gagner un peu d'argent avec leur boulot :

La promotion

1 *Le concept du shareware fonctionne très bien aux États-Unis. Mais en Europe, il y a trop de piratage, et trop peu de personnes sont assez honnêtes pour reverser à l'auteur la somme indiquée sur la licence d'utilisation (esprit latin ?). C'est pourquoi, je suis malheureusement contraint de vous dire que l'avenir de votre shareware passe par l'utilisation de l'anglais.*

2 *Pour promouvoir votre shareware, inscrivez-le sur les sites de distribution de shareware (winfiles.com - anciennement windows95.com - download.com, etc.). En effet, c'est un très bon moyen de vous faire connaître.*

3 *Un autre moyen de promotion très appréciable est l'échange de bannières. Ainsi, en vous inscrivant à un réseau de bannières (LinkExchange, Hyperbanner, etc.), et en acceptant d'afficher une bannière sur votre propre site, vous jouirez d'une publicité internationale. Bien sûr, n'oubliez pas de créer votre propre bannière !*

4 *Enfin, dernier moyen de promotion : le partenariat avec un autre auteur de shareware. Eh oui, l'union fait la force, alors n'hésitez pas à lier votre site à d'autres sites de sharewares.*

Voilà, il ne vous reste plus qu'à mettre au point la question financière :
Les Américains ont une mentalité différente de la nôtre. Ils sont prêts à payer plus pour être sûrs qu'ils n'auront aucun problème avec le logiciel acheté. C'est pour cela qu'ils achèteront très rarement un shareware à moins de 10 $. En dessous de cette limite, autant laisser votre programme en freeware c'est-à-dire gratuit. Maintenant se pose le problème crucial :

Comment encaisser ?!!

1 *Vous voulez recevoir des mandats internationaux ?*
Oubliez cette solution. D'une part, cela oblige l'utilisateur à se déplacer dans une Poste... ou dans une banque (nous sommes aux États-Unis !) ; d'autre part, leur système de mandat est différent du nôtre, donc La Poste refusera catégoriquement d'encaisser un quelconque mandat américain.

2 *Vous voulez recevoir des chèques ?*
Pourquoi pas, à condition que votre shareware coûte un minimum de 120 francs. Eh oui, les frais d'encaissement et de change des chèques sont tellement importants, qu'il est malheureusement difficile de gagner beaucoup d'argent sur ce genre d'opération. L'opération génère des frais importants, de l'ordre de 60 à 150 francs par chèque et selon la banque choisie. Cependant, certaines banques frontalières (en Savoie ou en Alsace) proposent des solutions très intéressantes... à condition d'habiter sur place. C'est un fait, ouvrir un compte à distance n'est pas réellement possible (et encore moins sur Internet). Alors renseignez-vous ! Dernière petite chose : les chèques américains ne sont valides que 6 mois !

3 *Un système de paiement par carte Bleue vous intéresse ?*
Dans ce cas, point de salut si vous n'êtes pas en structure d'entreprise.

4 *Alors... la solution ?*
Eh bien c'est une solution pour le moins bâtarde. Mais elle a le mérite de fonctionner : une fois votre logiciel lancé sur les serveurs de shareware les plus importants, proposez un paiement sécurisé par carte de crédit sur Internet grâce à des entreprises spécialisées telles que RegNet (swregnet.com) ou RegSoft (regsoft.com). Une fois le logiciel indexé sur leur base de donnée, choisissez de recevoir un chèque global, c'est-à-dire un chèque dont le montant sera égal à la somme des montants des transactions effectuées dans le courant du mois. Ce chèque vous sera envoyé par voie postale à chaque début de mois. Ainsi même si la banque vous prend une certaine somme pour l'encaisser, vous perdrez beaucoup moins d'argent. De plus, ce système permet de doubler le nombre des ventes : les Américains sont enclins à payer sur Internet. Cependant, il faut savoir que sur chaque transaction la société (RegNet par exemple) prélève un certain montant ; entre 5 $ + 10 % du prix du shareware et 20 $ + 10 % selon les options de paiement que vous choisissez.

Conclusion

Si votre logiciel coûte 20 $, le manque à gagner sera d'à peu près 7 $ soit un gain de 13 $ net par opération. De plus, si 20 personnes ont acheté votre logiciel dans le mois, on vous enverra donc un chèque global d'à peu près 260 $, soit plus ou moins 1 500 francs. Si le montant prélevé par votre banque est de 120 francs, il vous restera donc au final 1 380 francs. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans l'aventure. Et croyez-moi, malgré ces quelques minimes formalités à remplir, quelle joie d'arriver à gagner un peu d'argent grâce à ses créations !

François Nicaise, 33160 Saint-Aubin-de-Médoc

Rien à ajouter. Merci à vous et toutes nos félicitations. Ah si, il est formellement interdit de se faire envoyer un billet de 10 $ plié en deux dans une page de journal pliée (ceci empêche les scanners de la Poste de reconnaître un billet). Oh oui, c'est vraiment interdit de faire comme ces milliers de gens qui contreviennent à la loi et reçoivent plein de sous dans l'illégalité et le bonheur le plus complet.

Madame, monsieur

Le PC que je possède est un 386 et j'ai 5 CD-Rom (jeux) qui conviennent. Désireux d'agrandir mon stock de logiciels, pourriez-vous, s.v.p. m'envoyer des informations concernant les CD-Rom que vous pourriez éventuellement me procurer (sur les jeux).

Jacques D., Bruxelles

Cher monsieur, comme vous pouvez le constater, nous avons bien reçu votre courrier. Contrairement à ce que la Belgique vous a affirmé (par référendum j'imagine), nous n'envoyons ni trucs et astuces, ni jeux, ni livres, ni pin's. J'ai publié votre lettre parce qu'elle avait le mérite d'être courte et tristement drôle, mais j'aurais tout aussi bien pu la remplacer par celle d'un autre sadique qui nous envoie un listing de deux pages, sa base de registre jointe à un gentil mot expliquant en résumé : «Et ça marche pas, merci de me dépanner», ou des dizaines d'autres cinglés qui demandent : «Pourquoi mon jeu bloque alors que j'ai filé la tranche de melon au gorille et qu'il m'a donné le passe-partout qui m'a permis d'ouvrir le coffre sous le lit de madame Meringue. J'ai remplacé son dentier par... etc.». Pire, ces pervers qui nous harcèlent du détail de leurs configs suivi de : «Que dois-je faire, acheter un 3Dfx 2 ou partir en camping ?». Non. Nous ne pouvons pas vous dépanner. Ni en hard, ni en soft. Pour se type de problème, envoyez votre courrier (joint d'une enveloppe timbrée) à l'adresse suivante : Merci à La Poste de recycler cette lettre en nourriture pour les lapins,
11 boulevard Mesrine, 79612 Meuh Lévach, Trèsloin.

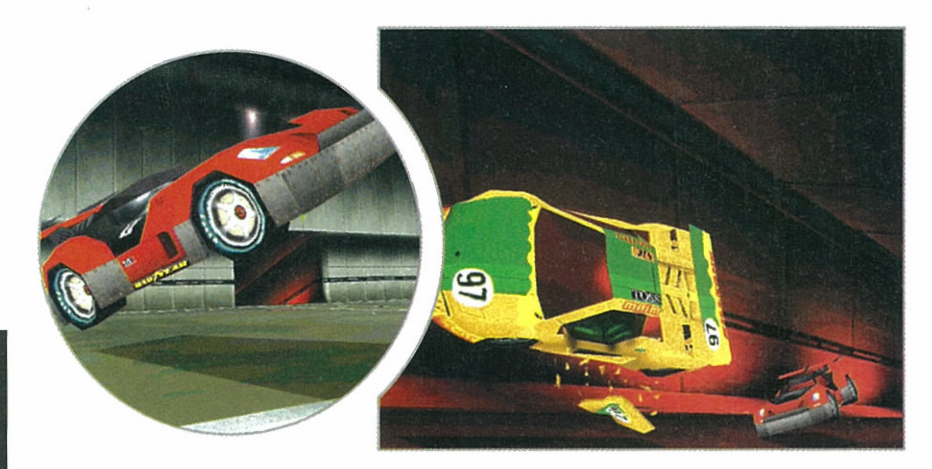


PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

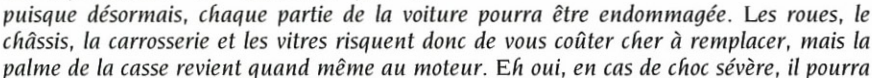
Vous l'avez sans doute remarqué, on assiste en ce moment à un grand mouvement revival : Compil' Ultima, Battlezone, Sentinel, Virus, Pitfall et même ce "bon" vieux Dragon's Lair, autant de hits du passé qui pointent leur joli minois repoudré de frais sur nos écrans. L'exemple de Sentinel est à cet égard très intéressant : voici un jeu vieux de plus de dix ans qui ressortira bientôt à peine modifié. Comparé à l'original, on remarquera simplement une meilleure résolution, des couleurs plus nombreuses et une musique de meilleure qualité. Manque de créativité ? Que non. Selon je, ce Revival est plutôt signe d'une stabilité de bon aloi. Après des années de chaos créatif ayant transformé les annales du jeu vidéo en un mille-feuilles de couches sédimentaires, l'industrie se ménage une pause. Toujours selon je, cette tendance peut s'expliquer par le fait que depuis l'avènement du PC, les sauts qualitatifs d'un jeu à l'autre se font plus mesurés qu'avant. Un jeu vieux d'un an ne ressemble plus à un fossile. Bon, c'est pas très clair. Prenons l'exemple de la littérature : un bouquin vieux de plusieurs siècles est encore compréhensible et, au pire, une traduction en français contemporain restitue le message d'origine. Un jeu du haut Moyen Age des jeux est, en revanche, mort. La machine a disparu, la disquette de l'OS est naze. On peut à la rigueur contourner cet écueil technologique au moyen d'émulateurs, mais le fond d'un jeu étant intimement lié à sa forme (souvent d'ailleurs, la forme y fait office de fond), le "message" s'en trouve crypté par le temps. Ressortir un Sentinel à peine remodelé revient finalement à traduire un texte ancien. Une fois "remasterisé", le jeu nous apparaît sous une forme qu'on croirait originelle. Les jeux sont passés de la Préhistoire au présent ; dorénavant, leur histoire s'ébauche. L'industrie propose enfin des reliques dignes d'être adorées. Remarquez, je dis ça mais c'est pour parler, hein. Ce que je peux être chiant quand je m'y mets.

Cyrille Baron

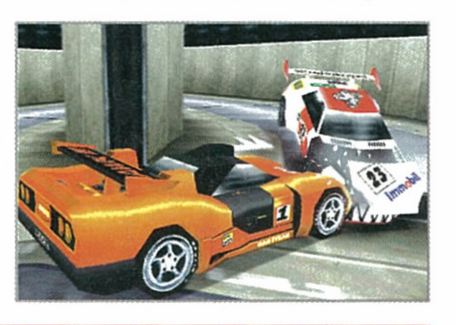


Carmageddon 2, on vous tient au courant

Quelques nouvelles informations sur le très attendu Carmageddon 2, ça ne va pas vous faire de mal. À nous non plus d'ailleurs. Par contre, pour les piétons, c'est une autre histoire. Enfin, bref. De nouvelles voitures sont prévues au programme, comme par exemple un camion à glace qui attirera les piétons grâce à son klaxon, une moissonneuse qui happera les malchanceux pour les transformer en apéricubes, un avion sans ailes à l'hélice paticulièrement affutée, ou encore une nouvelle Eagle au look ravageur. De la boucherie avec un grand B, quoi. Toutefois, les nostalgiques retrouveront également les anciennes caisses, mises à jour comme il se doit. Mais les réjouissances ne s'arrêtent pas là, puisque désormais, chaque partie de la voiture pourra être endommagée. Les roues, le châssis, la carrosserie et les vitres risquent donc de vous coûter cher à remplacer, mais la palme de la casse revient quand même au moteur. Eh oui, en cas de choc sévère, il pourra être éjecté du capot et se retrouver sur le bitume. Ou, encore mieux, votre voiture pourra se retrouver coupée en deux ou tordue comme une banane suivant l'origine de l'impact. Je vous rappelle que je jeu est prévu pour septembre, ce qui laisse encore pas mal de temps aux programmeurs pour rajouter quelques trucs marrants. Bien qu'il ne faille pas tirer trop de plans sur la comète, il est clair que Carmageddon 2 s'annonce sous les meilleurs hôpitaux, pardon, hospices.







Telex

Message personnel pour les trois personnes qui n'ont pas acheté F1 Racing : Ubi vous fait une fleur en baissant le prix à environ presque pas tellement moins de quasiment 330 francs.

Ultima off-origin

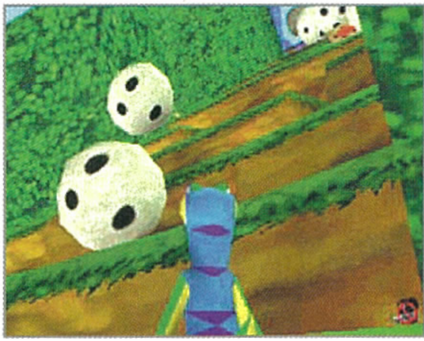
Une bonne nouvelle pour les joueurs d'Ultima : UOR, le serveur alternatif (et privé) a connu ses premières heures de fonctionnement ces jours-ci. Pour y pénétrer, il faut envoyer une demande d'inscription et montrer patte blanche (en gros, être parrainé ou ne pas ressembler à un gros lourd). Aucune précision n'a pu être obtenue quant à la vitesse et au nombre de participants, mais il y a d'ores et déjà une liste d'améliorations et de règles par rapport aux serveurs officiels. UOR est au : http://www.warzone.com/~uor/

À l'est d'Eden



Virgin a décidé de se lancer dans la grande aventure de l'invasion économique des anciens pays de l'Est. La compagnie a donc nommé Nick Pendrell, ancien boss d'une boîte de distribution vers l'Europe de l'Est, afin de légitimer l'importation de ses jeux en République tchèque, en Russie, en Slovénie et en Croatie. Nick, conscient de l'énorme problème de piratage et du manque de revenus qui existe dans ces pays, reste cependant optimiste. Mouais, bah, bonne chance gars, parce qu'il faudra aussi compter avec la mafia locale, ce qui risque d'être plus délicat. Ce sera peut-être l'occasion pour Virgin de perdre sa virginité, justement. Mais bon, on leur souhaite bonne chance quand même. Le principal étant de ne pas trop se faire Nicker.





Avant j'étais moche en 2D

Très marrant sur PlayStation, Gex 2 : Enter the Gecko arrivera bientôt sur PC. Il s'agit d'un jeu de plate-forme, cette fois en 3D, mettant en scène le reptile, désormais célèbre pour l'agilité de sa queue et de sa langue et les innombrables jeux de mots que tout cela a entraîné. Éditeur : Crystal Dynamics.

Histoires naturelles

Le Top 20 des meilleures ventes de jeux PC de Gamecenter.com est toujours l'occasion rêvée de découvrir des jeux inconnus ici ou d'ébaucher des études sociologiques sur nos copains d'outre-truc (mer, Manche). En première position, Myst. Bon, c'est normal pour l'instant. Mais à la seconde position, ça commence à péter les plombs car on y trouve Deer Hunter (un jeu de chasse où on flingue des daims). En 4e, Riven (ouf !), en 8e, Trophy Bass (jeu d'assassinat de Black Bass, une sorte de perche ricaine) et à la 19e place, Wild Turkey Hunt (un autre jeu de chasse de GT mais plus élaboré car ici les daims sont des dindes).

Un jeu de rôles à 6 degrés de liberté

Sierra nous annonce qu'ils viennent de faire l'acquisition de Pyrotechnics Inc., les créateurs de Return to Krondor. Sinkin Bain, le boss de Pyrotechnics, ne se sent plus de joie : «Nous sommes sûrs que Return to Krondor influencera le design des jeux de rôles et leur gameplay dans les années à venir.» Aucun doute là-dessus.
Le jeu est prévu pour cet été et bénéficie du nouveau moteur du développeur, le célèbre True3D qui répond aux caractéristiques suivantes : environnement réaliste bénéficiant de 6 degrés de liberté, personnages en 3D animés en Motion Capture bougeant en temps réel et pouvant bénéficier d'animations 3D. Les améliorations du moteur comprennent des éclairages en temps réel et de la translucidité. Oui, bon, le seul problème c'est que le moteur est en noir et blanc, c'est son seul défaut pour le moment mais bon, ils projettent... naaan je blague, les couleurs seront en 16 bits.



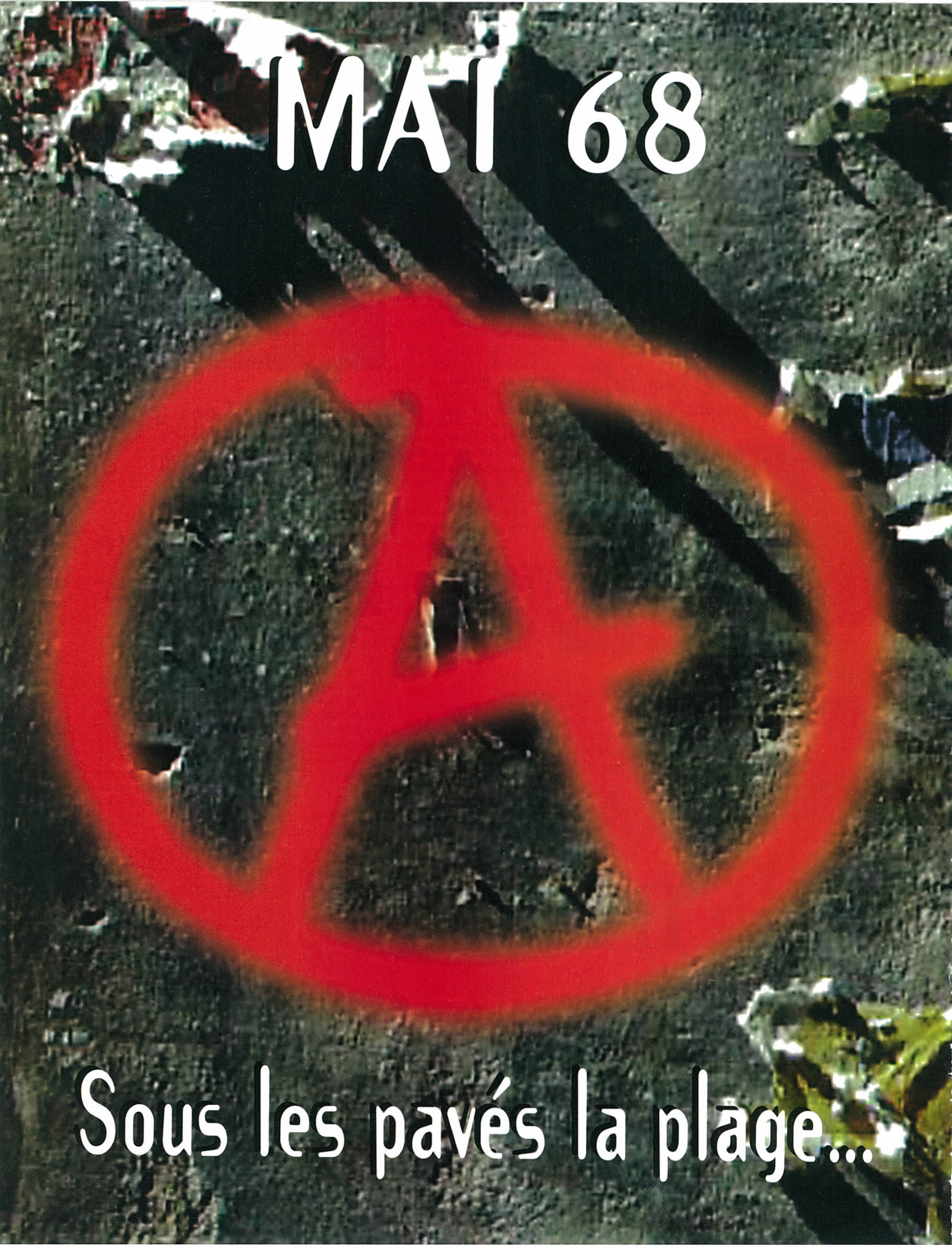


Tue ton nain II

Contrairement à toutes mes attentes, les créatures ne sont pas crevées. Pourtant, j'y avais mis du mien à l'époque du test de monsieur pomme de terre. Cyberlife, l'heureux géniteur de Créatures, le jeu vendu à 400 000 exemplaires, a une suite en gestation ingénieusement baptisée "Créatures 2". On nous annonce d'ores et déjà un système biologique beaucoup plus poussé, une nouvelle race de nabots virtuels, une explication tenant debout (enfin en Angleterre) sur le pourquoi et le comment du monde chatoyant qui entoure les bestioles, une possibilité d'importer les survivants du premier jeu, ainsi qu'un écosystème surdéveloppé à base de carottes et de choux.

Apple aime encore les jeux...

... et le prouve en annonçant la sortie d'une mise à jour des Games Sprockets, la boîte à outils des développeurs de jeux sur Mac. Même s'il s'agit de quelques corrections de bugs ou d'améliorations mineures, cette annonce est quand même le signe qu'Apple n'oublie pas les joueurs. Il n'est pas prévu de porter les Games Sprockets sur Rhapsody, le prochain système d'exploitation d'Apple. Cependant, certaines parties des fonctionnalités des Sprockets devraient y être intégrées.


MAI 68
Sous les pavés la plage...

MAI 98


FORSAKEN™
SOUS LA TERRE
LE CARNAGE


PlayStation


NINTENDO


PC cd rom


DIAMOND
Monster
Sound


SideWinder


3Dfx



la compil' Chasseurs

Je devrais pas vous en parler, ça fait genre ils se font de la pub, favoritisme, et tout, et tout. Mais bon, Joystick sort une compil' et ça, ça arrive pas tous les jours. Alors voilà, je suis tenté d'écrire que la Compil' Joystick "Les Chasseurs du ciel", c'est le meilleur de Digital Integration enfin réuni dans un même coffret. Allez, essayons : "Les Chasseurs du ciel", c'est le meilleur de Digital Integration enfin réuni dans un même coffret. Ah ah, trop fort. Avouez que ça a quand même plus de gueule que : la Compil' Chasseurs "Les Cons du dimanche" c'est le meilleur de TF1 enfin réuni dans un même canapé. Effectivement, faudrait être couillon pour débouler chez le marchand et demander une compil' TF1 alors que "Les Joysticks du ciel" c'est le meilleur de la compil' enfin réuni dans un même chasseur... Hmmm, elle était pas fraîche la pizza. Quoi qu'il en soit, la Compil' Joystick c'est le meilleur... oups, c'est Apache Longbow, Hind, F-16 Fighting Falcon et le F16 data disk (Campagne Afghanistan) réunis dans un même coffret. Rendez-vous compte : un hélicoptère de combat mythique plus un hélicoptère de combat mythique plus un F16, le héros de la guerre du Golfe, de combat aussi. On s'est pas foutu de votre gueule : Apache testé dans Joystick 85 %, Hind 90 %. Quant à F16 Fighting Falcon, il ramène sa fraise avec un scénario inédit (dix nouvelles missions et une nouvelle zone de combat en Afghanistan). Trop balèze.

On va pas vous bourrer le mou avec Digital Integration, vous les connaissez bien si vous vous intéressez un tant soit peu aux trucs qui volent. Laissez-moi plutôt vous dire que dans le coffret, vous trouverez les dernières versions de ces trois simulations, spécialement optimisées pour la 3Dfx. Au programme, des effets graphiques supplémentaires (brouillard, nuages...) et de nouveaux reliefs (canyons...). Sans compter que les manuels et ordres de missions sont entièrement en français. Inutile de préciser que les options multijoueurs feront grimper votre taux d'adrénaline jusqu'à 16 joueurs en réseau. Trop tard, je l'ai précisé. Bon... Qu'est-ce que je serais tenté d'écrire ? Ah oui, la compil' Joystick "Les Chasseurs du ciel" sortira au mois d'avril pour la somme tout à fait modique de moins de 270 balles. Et c'est pas une blague. Oh que non. J'espère qu'on aura une bonne note chez les concurrents.

Telex

Ça y est, les drivers OpenGL (et surtout le MCD : Mini Client Driver) pour le chip Rage Pro sont arrivés (en version bêta pour le moment) : fichier "glqu090.exe" chez http://driver.atitech.ca/beta. Pratique pour les fans de Quake 2 et Hexen 2.



Wallace et Grossedaub



C'est un pauvre goodies, raté, dénué de tout intérêt, exploitant insidieusement le filon de "Wallace et Gromit" que nous aimons tant. Des icônes de bureau, des sons, des économiseurs d'écran et quatre jeux impropres à la consommation, indignes du solitaire intégré à Windows. Trop dommage. Tant pis. Poubelle. Wallace et Gromit. Déjà dispo et distribué par Electronic Arts.

San Jose

San Jose est une ville connue pour son climat exceptionnel et ses 17 piscines olympiques. Petite bourgade fondée en 1777, elle devint en 1849 la première capitale d'État californienne. À cause des températures records qui avoisinent les 108° Farenheit, on conseille aux visiteurs de se vêtir de textiles légers au cas où... De nombreuses activités sportives sont accessibles aux touristes, mais les amateurs de culture ne sont pas en reste puisque cette mégapole comporte aussi le Musée américain des kilts, des plaids et des textiles. On nous signale l'ouverture d'un bureau d'Infograme/Océan à San Jose.

Vu à la télé

Le dernier feuilleton télé à la mode, aux zétazunis, c'est le procès de Billou relatif à la loi anti-trust, diffusé sur CNN.

Premier épisode :
Que ceux d'entre vous qui ont un PC lèvent la main (une centaine de bras se tendent). Que ceux d'entre vous qui utilisent Windows 95 lèvent la main (une centaine de bras se tendent). Mhhh... vous voyez bien qu'il s'agit d'un monopole ! (Rires).

Deuxième épisode :
Billou intervient pour expliquer que la loi anti-trust, c'est bien joli, mais que la libre entreprise, l'esprit pionnier chez-nous-les-Américains, la conquête de l'Ouest, etc. Bon, je résume parce que Bill a parlé pendant 10 minutes.
Durant ces 10 minutes, l'action Microsoft s'est mise à grimper en flèche, et comme les médias ricains sont incorrigibles, ils se sont amusés à calculer que Billou avait gagné, grâce à son speech, près de 770 millions de dollars. Des fois, on se demande pourquoi on s'intéresse aux jeux vidéo, le monde dans lequel on vit est tellement plus moral, créatif, drôle et surprenant. Ça doit être pour zapper.

Et c'est reparti pour un tour

Y'A PAS QUE LES JEUX VIDÉO... TOUS LES JEUX SONT DANGEREUX !
GROGNI GROGNA
TIENS, LE FOOT PAR EXEMPLE ! VOUS CROYEZ QUE DANS LA VRAIE VIE, QUELQU'UN QUI MET UNE BALLE AU FOND D'UN FILET A LE DROIT DE CRIER ET D'ALLER EMBRASSER DES HOMMES AUSSI POILUS QUE LUI ?
MATT

Les jeux vidéo n'ont décidément pas fini de servir de bouc émissaire pour expliquer les maux de notre société malade. Cette fois, c'est au Japon que ça se passe où un adolescent de 13 ans a tué son prof à coups de couteau. Cette tragédie est la quatrième de l'année, et le pourcentage des crimes d'ados, par rapport à la criminalité générale, est passé à quarante-quatre. Plusieurs responsables sont désignés, comme une éducation parentale laxiste, un système scolaire trop rigide et, bien sûr, les jeux vidéo. Et comme d'hab, on n'échappe pas au traditionnel commentaire du psy de service : «Dans les jeux vidéo, quand quelqu'un meurt, il se relève et continue à se battre. Les jeunes joueurs ne font pas la différence entre la vie et la mort.» Et entre des déclarations dignes de ma petite cousine de six mois et un minimum de bon sens, ils la font différence, monsieur Teruhisa Horio ?

Apple plus fort que Microsoft

Ou tout du moins Quicktime d'Apple plus fort que l'Active Streaming Format (ASF) de Microsoft. L'International Standard Office (ISO) a en effet choisi Quicktime pour son standard Mpeg-4. Apple ne s'est pas imposé tout seul puisqu'il était appuyé par IBM, Netscape, Oracle, Silicon Graphics et Sun Microsystems. L'enjeu de cette normalisation est d'offrir un format performant de transmission de la vidéo et du son sur Internet. Quicktime est de loin le standard multimédia le plus utilisé, avec pas moins de 50 millions de PC ayant Quicktime installé, dixit Steve Jobs. Les spécifications du Mpeg-4 ne seront finalisées qu'en 1999, et les premiers produits utilisant ces spécifications ne seront disponibles qu'au plus tôt fin 99.



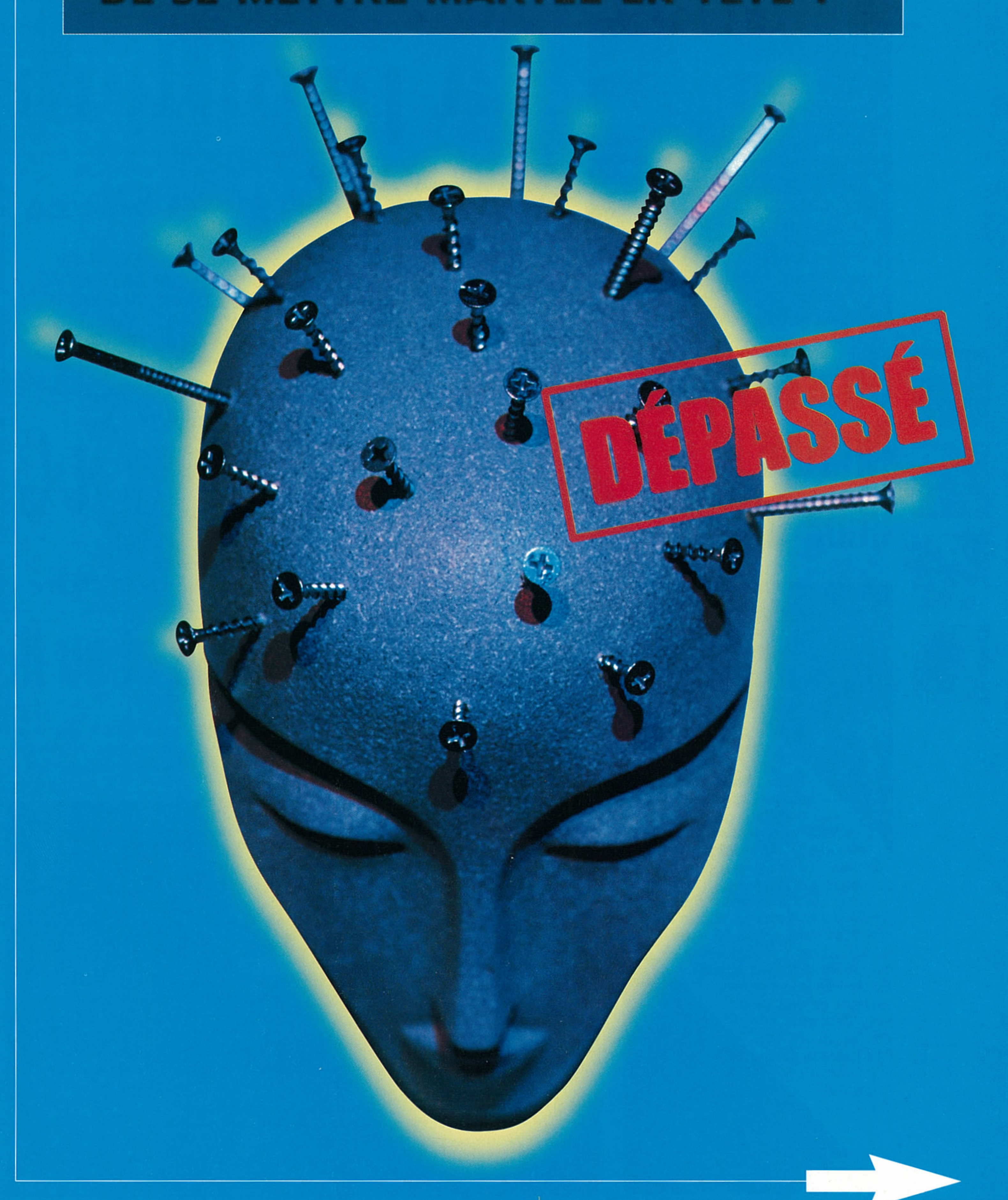
Une attente semi-vitale.

Depuis le temps qu'on attend Half Life, les scientifiques de chez Valve ont eu tout le temps d'enrichir une crotte de chat en uranium 235. C'est bien simple, entre la première fois où j'ai entendu parler de ce jeu et maintenant, j'ai passé mon brevet de pilote de ligne, construit une réplique de la ville de Brazilia avec des rognures d'ongles de pieds (je suis d'une remarquable souplesse), et j'ai rédigé un ou deux manifestes politiques en vieux danois. Ça veux dire quoi, tout ça ? Que Half Life va enfin sortir ? Ben euh, peut-être bien, mais en attendant et pour patienter encore un petit coup, vous reprendrez bien quelques nouveaux screen shots ?

Créativité quand tu nous tiens

Dragon's Lair, vous vous en souvenez tous. Mais si, ce truc aussi beau qu'injouable où il fallait exécuter les bons mouvements au bon moment afin de voir la suite du dessin animé, enfin du jeu quoi... Ok, vous voyez. Eh bien à l'heure où le DVD n'est pas encore submergé de titres fabuleux (voire de titres tout court), Digital Leisure va se fendre d'une version DVD, aussi bien "jouable" sur un PC que sur un lecteur de salon. Les vidéos on été remasterisées en MPEG2 et l'audio en AC3. Dans la série des vieilleries qu'on va dépoussiérer un peu avant de les balancer sur le marché, sont également prévus Dragon's Lair 2 : Time Warp et Space Ace. Ah ça c'est sûr, ça risque d'être super beau. Mais super chiant aussi. On a vraiment l'impression que certains éditeurs se foutent quelquefois de la gueule des joueurs. Mais quelquefois seulement.

“Pour accéder à la culture est-il vraiment indispensable de se mettre martel en tête ?”





Huston, we've have a problem

La Nasa et quatorze autres serveurs affiliés ont été pris d'assaut par des hackers. Toutes les machines connectées qui tournaient sous Windows 95 ou NT ont planté. Les hackers auraient profité d'un bug de Windows qui fait mouliner à en crever les processeurs avant de planter la machine avec un joli message sur fond bleu (le fameux "bleu Windows", comme certains esthètes aiment à l'appeler). Microsoft, le FBI, la Nasa et Navarro sont sur le coup.

Les grosses bêtises

JE TE PRÉVIENS, SI TU DÉCLENCHES LA GUERRE NUCLÉAIRE, TU SERAS PRIVÉ D'ORDINAT... TU M'ÉCOUTES OUI !?

YACINE

Cas de conscience

L'Agence France Presse a créé un département d'imagerie virtuelle qui a pour but de recréer l'information à partir des éléments de l'enquête d'un fait divers. Comme ça, on pourra se recréer les accidents du vol TWA800, de Lady Di, ou encore du sang contaminé. Bien sûr, tout un code déontologique a été foutu en place pour éviter au spectateur de voir la vraie fin de l'accident disséqué. Ainsi, personne ne verra les 280 morts du vol TWA800 se faire exploser en l'air, Lady Di passer l'arme à gauche sous les yeux ébahis de la presse à scandale, et encore moins un ministre de la Santé et son cabinet exécutif signer la mise en circulation du virus du sida non réchauffé... Bienvenue dans le XXIe siècle.

Un bacon, un McRae et deux frites !







Après l'excellent TOCA Touring Car Championship, Codemasters nous annonce la sortie prochaine de Colin McRae Rally. Douze véhicules, à deux ou quatre roues motrices, de la catégorie World Rally Car (WRC) modélisées au laser d'après maquette en 450 polygones. Gestion d'avaries, de dommages, des conditions climatiques. Huit sites divisés en 48 segments de rallye. Sur PC, on pourra s'y affronter jusqu'à huit en réseau. Le jeu sera optimisé 3Dfx, sortira en juin 98 et vraiment je n'ai pas la moindre idée de qui peut bien être leur fameux McRae. Peut-être un nouveau sandwich de chez Burger King. C'est prévu pour juin 98 sur PC et PlayStation. www.codemaster.com



Telex

Vrian Gallardo, l'un des principaux concepteurs de Sierra Pro Pilot, vient d'annoncer la sortie imminente d'un nouveau patch pour Sierra Pro Pilot. Et là, tout est dit.

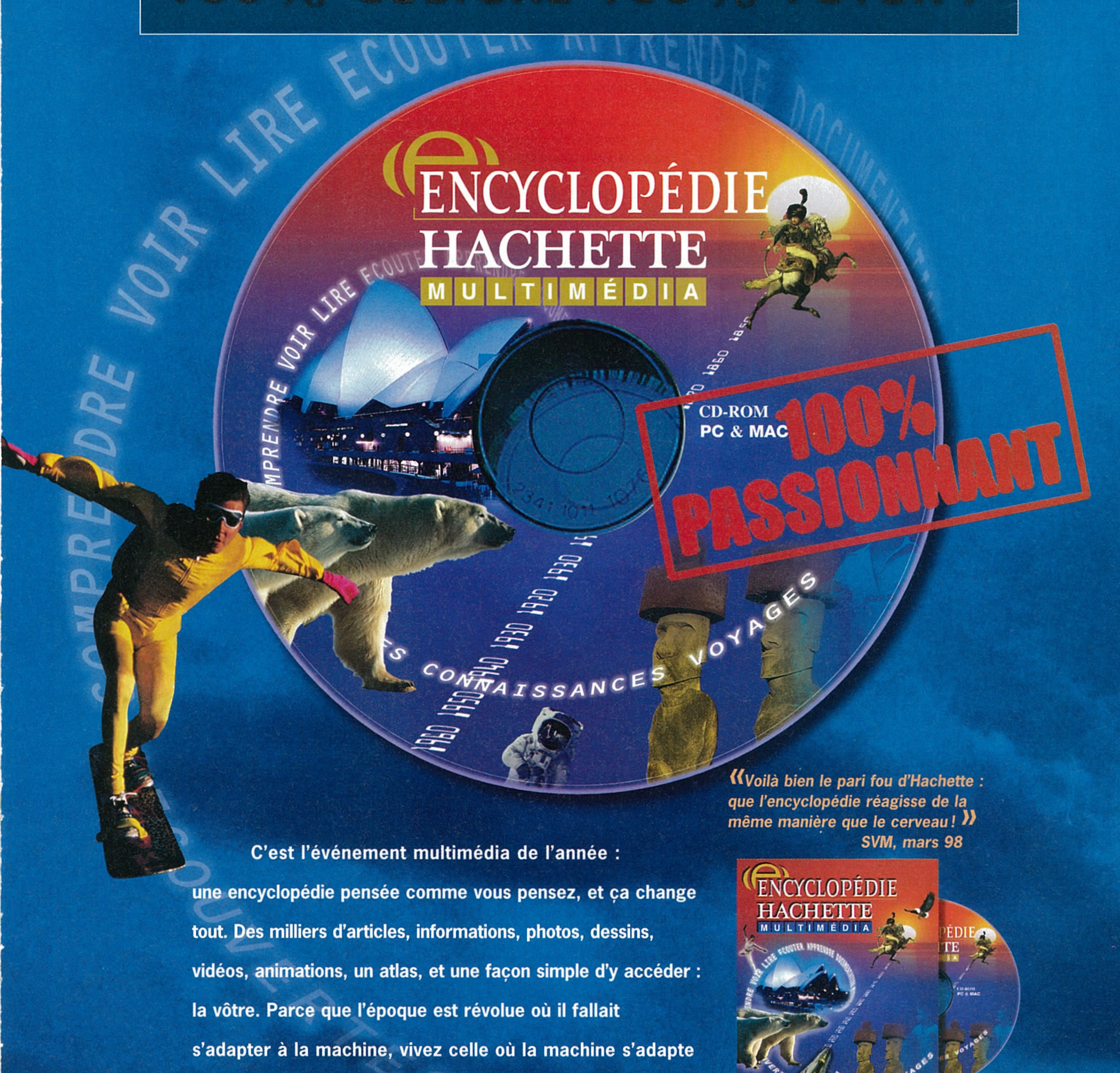
Un suppo et au lit

Blue Byte, l'éditeur de l'excellent Incubation, va sortir un pack réunissant le jeu original et son "Wilderness Mission Expansion Pack". Cool hein ? Non pas cool. Car malheureusement, cette opération ne sera valable que pour l'Amérique du Nord, les autres pays pouvant aller cordialement se faire foutre. L'injustice se paiera un jour ou l'autre, c'est obligé.

Red Baron 2 Dfx

Pourquoi, oui pourquoi est-ce qu'on attend depuis si longtemps la version 3D de Red Baron II ? Eh, vous croyez quoi, que ça se programme en deux mois, une implémentation 3D ? Ben moi je croyais et, tiens, qu'est-ce que j'apprends ? Que les textures actuelles prennent jusqu'à 12 Mo de Ram et qu'il faut réduire cela à 2 ou 3 Mo constants (d'où un certain nombre de choix drastiques et de coupes sombres à effectuer dans le nombre de textures). Qu'un simple patch 3Dfx n'est pas si simple, vu qu'il faut le tester sur toutes les cartes à base de voodoo et sur plusieurs bécanes. Que l'accélération 3D est devenue une telle jungle (cartes 1re génération, carte 2e génération, AGP, etc.) qu'il faudrait idéalement développer une version spécifique pour chaque carte (mais RB II se contentera d'une version Glide et d'une version Direct3D générique). Bref, que le patch tant attendu ne sera pas disponible avant un moment. Et dire qu'ils se sentent obligés de nous donner toutes ces excuses pour ne pas annoncer de dates...

...HACHETTE CRÉE LA PREMIÈRE ENCYCLOPÉDIE MULTIMÉDIA 100 % CULTURE 100 % FUTUR !



C'est l'événement multimédia de l'année : une encyclopédie pensée comme vous pensez, et ça change tout. Des milliers d'articles, informations, photos, dessins, vidéos, animations, un atlas, et une façon simple d'y accéder : la vôtre. Parce que l'époque est révolue où il fallait s'adapter à la machine, vivez celle où la machine s'adapte à vous. Une formidable évolution technique et culturelle pour vivre en parfaite intelligence avec la connaissance : c'est l'encyclopédie 100 % culture, 100 % futur, et c'est à vivre avec Hachette Multimédia.

ENCYCLOPÉDIE
HACHETTE
MULTIMÉDIA





X-com Interceptor

Quelques nouvelles de Xcom-Interceptor de chez Microprose. Ce sera le quatrième volet de la grande saga UFO (le jeu adulé depuis bien des années par 95 % des membres de la rédaction). Cette fois, il sera question d'aller mener la guerre sur le territoire de ces saletés de Rosewell, à savoir leur planète et autres lieux de villégiature à la con. Le gameplay risque d'être très innovateur et mêlera les meilleurs éléments de la série : combats tactiques, temps réel, développements technologiques et combats spatiaux. Voici une jolie image pour vous mettre le plasma à la bouche.



Apple

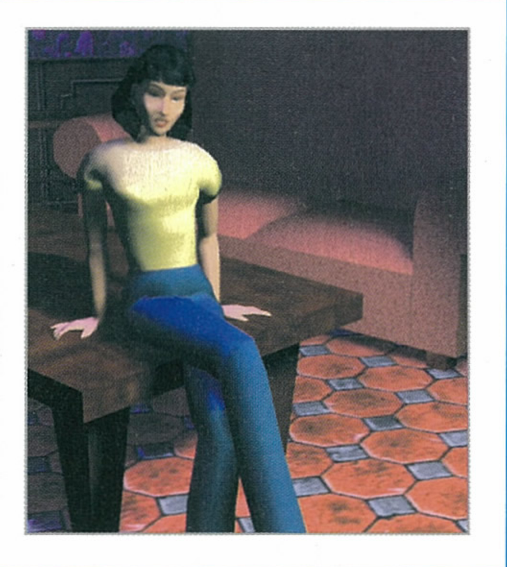
Apple abandonne le Newton et l'eMate

Lancé en fanfare par John Sculley en 1993, Newton était le PAD (assistant personnel électronique) conçu par Apple. Censé comprendre l'écriture de son utilisateur, les premiers modèles, en plus d'être chers, avaient plutôt tendance à n'en faire qu'à leur tête. Les modèles plus récents étaient devenus plus performants, mais ce ne fut pas suffisant pour imposer l'engin. Dans le cadre du recentrage de son activité, Apple cesse donc logiquement le développement du Newton et même de l'eMate, sa version destinée à l'éducation, l'ardoise magique la plus chère du monde déjà prévue pour donner une seconde vie au Newton.

Time Warp

Bizarre, bizarre. Mais comment pouvait-il en être autrement d'une adaptation en jeu vidéo du "Rocky Horror Picture Show". Chef-d'œuvre du cinéma (et je pèse mes mots), probablement saccagé par le culte qui lui est porté et par les imbéciles qui, lors des projections, se mettent devant l'écran pour lancer des répliques ineptes ou esquisser de lamentables chorégraphies... Voici donc le jeu qui arrive. But de cette aventure/action, évidemment : sauver Brad et Janet des griffes des Transylvaniens. Les screenshots sont un peu inquiétants, alors attendons d'avoir le jeu entre les mains pour voir si on veut bien se payer le Time Warp encore une petite fois.

Gabriel Chevalier 3



Voici enfin la suite des aventures du très ésotérique et très frisé Gabriel Knight. Ce nouvel épisode se nomme Gabriel Knight III : Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Cette fois-ci, on devrait pouvoir être baigné dans une solution de réalisme encore plus concentrée grâce à un environnement 3D en temps réel qui pousse encore plus loin le concept du jeu d'aventure. Je suis pas bien sûr de ce que ça veut dire car je souffre d'une cécité passagère et j'ai été obligé de demander à la femme de ménage de me décrire les photos d'écran à la voix : «Y a un senior à l'écran, che peut être il serons Gabriel, il tiens un obchet qui pourrait être oune asperche, che dit bien qui pourrait.» D'autres nouvelles dès que j'aurai recouvré la vue pour aller sur le site officiel du www.sierra.com/titles/gk3

ÇA N'A AUCUN RAPPORT...

...Mais ça me fait bien rire. Un Berlinois, connu des services de police pour avoir jeté un téléviseur et trois chiens du cinquième étage de son immeuble, a été condamné à quatre ans et demi de prison ferme pour avoir balancé son fils par la fenêtre. Les jours du garçonnet ne sont plus en danger.



Le grand prix de l'excuse pourrie...

Remis ce mois-ci au groupe de hackers international baptisé les "Enforcers". Deux de leurs membres se sont faits coincer à mettre leurs pattes dans des réseaux militaires américains. Selon le magazine "Wired", quelques coreligionnaires venus les défendre ont soutenu mordicus qu'ils ne cherchaient pas à semer le chaos dans les ordinateurs du Pentagone mais bel et bien à mener des attaques contre les noyaux durs pédophiles». Par le passé, ils auraient déjà offert leurs services au FBI dans cette optique. C'est bas, veul et un peu trop facile, les mecs !







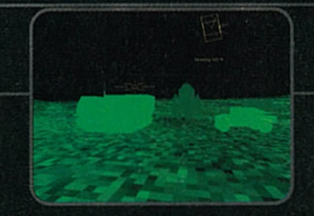
la simulation de pilotage de char d'assaut

Poids	70 tonnes
Longueur	9,80 m
Armement principal	120mm M256 Smooth Bore Cannon
Largeur	3,65 m
Garde au sol	0,5 m
Puissance	1500 chevaux
Rapport poids/puissance	21.6 ch/tonne
Vitesse maximale	70 km/h
Vitesse en tout terrain	50 km/h
Vitesse sur pente à 60%	7 km/h
Autonomie	430 km
Capacité de franchissement	1,06 m
Accélération - (0 to 35 km/h)	7.2 Seconds

...

et vous aux commandes...







*Bronx











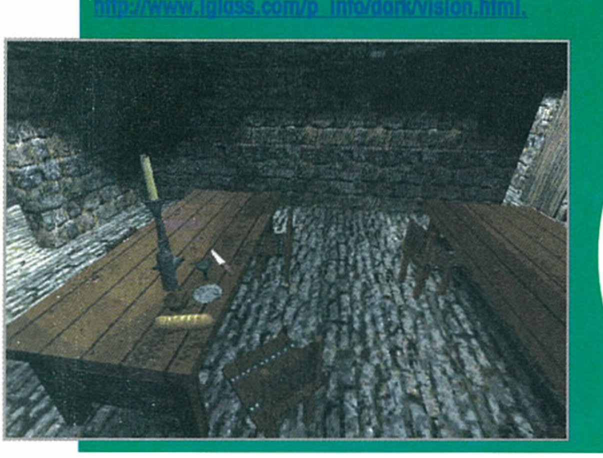
60 millions de providers

Dans son numéro de mars, «60 Millions de Consommateurs» passe en revue 14 providers au crible. Totu en haut du podium, c'est qui ? C'est Club-Internet. Ce qui ne me rend pas vraiment service car ledit Club a déjà quelque mal à tenir la cadence, pour cause de trop de succès. Je vais donc devoir migrer vers un provider moins médiatique, genre Infonie ou Worldnet. Voire peut-être arrêter carrément le Net pour aller élever des ragondins dans le sud du Pérou.



The Dark Project

Les gars de Looking Glass Technologie n'en finissent décidément pas de bosser sur des trucs bien. Après l'excellentissime Flight Unlimited II, ils ne s'attaquent à rien de moins qu'à un jeu de rôles : The Dark Project. On se rappelle que les coyotes avaient déjà conçu Ultima Underworld et System Shock. Le jeu, en vue subjective basé sur un moteur à la Quake, vous mettra dans la peau d'un voleur paumé dans un monde d'heroic-fantasy à la sauce "Conan le Barbare". À suivre de près. Toutes les infos sont sur http://www.lglass.com/p_info/dark/vision.html.





Telex

Nous avions annoncé dans le précédent numéro que l'action Infogrames avait perdu 80 % de sa valeur. En fait, chaque action Infogrames a simplement été divisée en cinq actions. Donc, pas de perte de sous pour les actionnaires. Le grand schtroumpf est content.

Mieux que le bois de Boulogne

Chers amis proxénètes, l'heure est au changement. Au lieu de perdre un temps fou à mettre des filles sur le trottoir, à les droguer pour les contrôler, à les frapper de temps en temps pour récupérer vos gains, faites plutôt comme Eidos. Avec une seule fille, vous n'imaginez pas le nombre de thunes qu'ils se sont fait. Huit cent millions de revenus en seulement trois mois (dernier trimestre 97), ça a de quoi faire réfléchir. Et en plus, elle ne fait que marcher, nager et tirer sur de grosses bébêtes. Bien que ce chiffre ne soit pas exclusivement dû aux performances sportives de Lara (Fighting Force et Championship Manager sont aussi dans le coup), cela fait quand même réfléchir. Par contre, ne confondez pas, je vous déconseille de tenter le coup avec Guy Roux.

La boîte à tout faire

Apple serait en train de préparer un terminal peu coûteux et regroupant un boîtier TV-Câble, l' accès à Internet (WebTV), et un lecteur de CD ou de DVD. En combinant le savoir-faire acquis avec Newton, Pippin, Quicktime, le PowerPC, Apple pourrait bien réussir son pari, d'après certains analystes. On devrait en savoir plus début avril, lors du prochain Seybold de Las Vegas. Selon CNET (www.news.com), le projet porterait le nom de Columbus..

TAKE TWO TAKE ONE BMG

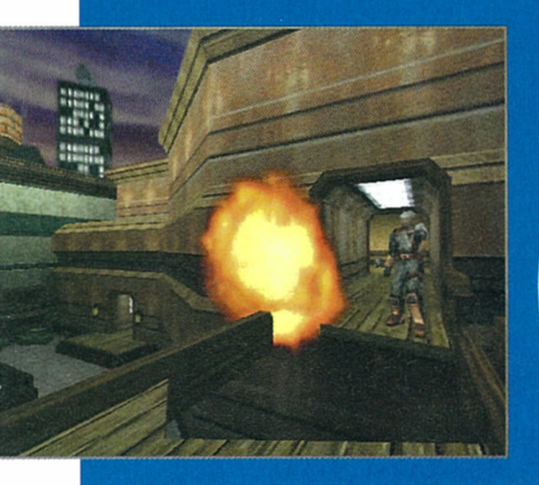
Ce qui est bien avec Take Two, c'est qu'on n'a pas à se prendre la "take" mille ans avant de trouver un titre un peu foireux pour la news. Ce mois-ci, si on vous parle de "prendre deux", c'est que Monsieur est en passe de se payer BMG Interactive. Le gros goinfre. Le rachat comprendrait du même coup un nombre important de licences et de droits de distribution, comme Grand Theft Auto, Gex, Pandemonium ou encore Special Ops. Bon, faut que je les appelle pendant qu'ils sont chauds, j'ai toute une collection de porte-clefs à vendre. De toute façon, je la lâche pas en dessous de 300 000. Je serai intraitable.

La prise de l'alligator

«Oh mon dieu ! Mais c'est horrible : Electronic Arts tient THQ par les cheveux et le fait pendre au-dessus de la troisième corde !»
- «Mais non, Raymond, pas du tout, il essaye de le retenir.»
- «Ils sont de nouveau sur le ring, projection et coup de la corde à linge. Il le relève, et le prépare pour le marteau-pilon. Electronic Arts recouvre son adversaire, l'arbitre compte 1... 2... il se dégage. La prise du sommeil ! Ah, ça va être l'abandon...»
Electronic Arts a racheté la licence WCW à THQ, et prépare son premier jeu de catch pour 1999. Vous allez pouvoir truquer vous-même vos combats.

Quake 2.1

Un jour viendra peut-être où vous serez le Colonel John Blade (leader des Hardcorps), partant avec votre équipe sur la piste d'une drogue très dangeureuse baptisée U4. Cette drogue circule depuis un moment déjà, et des choses étranges sont arrivées à ceux qui en consommaient (genre ils sont stones). C'est à vous de comprendre qui ou quoi est à la source de ce fléau qui ravage les rues et d'y mettre fin en trouant plein d'innocents à la mitrailleuse. Le jeu utilisera le moteur de Quake 2. Il est en ce moment développé par une partie de l'équipe de Duke 3D et du Quake Mission Pack n°1. Le jeu s'appellera Sin. Éditeur : Activision. Distributeur: Ubi Soft. Sortie prévue en mai.



Telex

Webcrawler fait peau neuve. Le site reprend le style de Yahoo avec des rubriques pour faciliter les recherches, et y ajoute une touche personnelle, vous comprenez personnelle !
www.webcrawler.com

Swatt II



Les amateurs d'assauts policiers en tous genres vont enfin pouvoir se régaler et se tartiner la tronche de cervelle de terroristes. Sierra a annoncé d'une manière officielle (en gros, un communiqué de presse de trois pages agrafé sur le coin en haut à droite) la sortie début avril de Daryl F Gates Police Quest : Swat II, l'arme secrète de l'éditeur qui va le propulser dans les charts. Swat II mettra en scène une centaine de nouveaux personnages et pourra être joué en réseau en mode Deathmatch ou coopératif. Il contiendra une trentaine de scénarios solos. Pour les nouveaux venus, on rappelle que SWAT c'est un acronyme qui signifie, Sierra Weapons And Tactics et que de Daryl F Gates Police Quest : Swat II a d'ores et déja remporté la palme d'or des titres de jeux à rallonge.

4 nouveaux Micromania !

Micromania du CD Rom PC

AUBAGNE
ÉCULLY
NANTES
ORLÉANS

NEW

Dernier né de Blizzard Entertainement, ce jeu est le digne successeur de Warcraft. Dans un **univers futuriste** où **3 races d'aliens**, dotées de caractéristiques différentes s'affrontent, ce jeu est un **mélange de stratégie et de gestion.**



NEW

Dark Omen est un **wargame en 3D** temps réel. Vous êtes **libres de vos mouvements et du choix** des angles de caméra. Vous incarnez le **capitaine d'une armée** de **mercenaires** chargés de délivrer cette terre des **hordes des ténèbres : régiments** de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, **machines de guerre**...



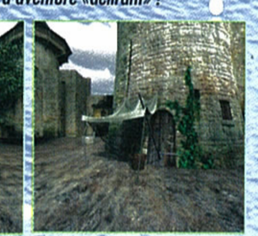




Un jeu d'aventure complètement délirant !!

TOP

La petite-petite-fillette de la **Sorcière Malcombe** veut se venger de Montmirail. En utilisant la **magie**, elle a envoyé de nombreux **objets dans le passé.** Incarnez un **descendant des Montmirail**, contraint à se projeter **plusieurs siècles en arrière**, à effectuer de **multiples missions**, regrouper des objets... Retrouvez avec bonheur Jacquoille et Godefroy dans ce jeu d'aventure «délirant» !



NEW

La maîtrise d'un des **16 bolides** n'est déjà pas chose facile mais dans le dernier jeu de Kalisto, Ultimate race Pro, c'est un vrai défi ! **16 circuits variés**, de **jour ou de nuit, par beau ou mauvais temps**, grâce au support des cartes 3D **en solo ou jusqu'à 16 en multi-joueurs.** Démarrez sur les chapeaux de roues et **mettez une borne d'arcade dans votre PC.**





NEW

Mettez-vous en condition pour ce **superbe jeu de glisse** qui vous permettra de pratiquer le **ski et le snowboard** sur **18 parcours** : slaloms et parcours libres avec la possibilité de **choisir ses skis ou sa planche. Le plus beau jeu de sports d'hiver.**





NEW

Vous cherchez un jeu de **simulation d'avion de combat** qui allie de **superbes graphismes à une animation ultra rapide** ? Encaisser des G ne vous impressionne pas ? Alors installez-vous aux commandes de F-15, le **dernier titre de Jane's**, le spécialiste du genre.







NEW

Prendre des **virages à 300 km/h**, que ce soit en **montagne**, dans des **canyons**, dans le **sable**, de **nuit**... **cela ne vous fait pas peur ?** Alors enfourchez **votre moto** parmi les **8 disponibles sur plus de 10 circuits, seul ou à plusieurs** et relevez le challenge de Redline Racer !





NEW

La **nouvelle génération de jeux de stratégie** est arrivée ! Dans un **univers futuriste en 3D** subjective, **Russes et Américains s'affrontent** à la **surface de la lune.** Dans l'espace **tous les moyens** sont bons pour terrasser son adversaire.







NEW

Défendez la planète contre les envahisseurs aliens grâce aux nombreuses armes disponibles, sur **65 missions variées !** Prenez le **contrôle des ressources**, déployez votre base et repoussez les attaques ennemies. Vous serez **aux commandes** de nombreux véhicules, hélicoptères, chars... sur **6 mondes différents. Jouable en solo et jusqu'à 16 en multi-joueurs.**





l'univers 100% jeu

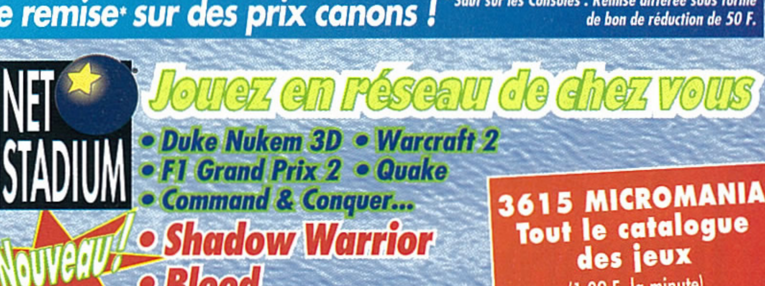


Ian Livinstone, *le plus célèbre créateur de livre d'aventure sort son grand jeu. Plongez dans l'***univers sombre et gothique** *infesté de créatures malfaisantes. La* **magie** *sera au rendez-vous tout au long des* **dizaines de niveaux. 50 ennemis** *à broyer, étriper ou pourfendre, de nombreux* **pièges** *à détourner !*

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GARANTIE MICROMANIA
1 AN SUR TOUS LES JEUX



GRATUITE
avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

NET STADIUM **Jouez en réseau de chez vous**

- Duke Nukem 3D • Warcraft 2
- F1 Grand Prix 2 • Quake
- Command & Conquer...

Nouveau !
- **Shadow Warrior**
- **Blood**

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :
http//www.azursoft.fr/stadium

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

NEW

8 avions à votre disposition !



5 circuits dans lesquels vous devrez **éviter les nombreux obstacles, louvoyer entre les immeubles**, les arbres et ne **pas rater les raccourcis !**

Plane Crazy

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30 avril 98.

LES MICROMANIA

MICROMANIA AUBAGNE NEW
Centre Commercial Auchan Barneoud
13400 Aubagne

MICROMANIA ÉCULLY NEW
Centre Ccial Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully

MICROMANIA NANTES NEW
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes

MICROMANIA ORLÉANS NEW
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Centre Ccial Belle-Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



ATARI se met à l'aspirine

JTS, l'ancien propriétaire d'Atari depuis 1996, s'était particulièrement fait remarquer par l'absence d'activité concernant l'illustre constructeur de micro de la belle époque. Du coup, Hasbro, qui lui a bien envie d'exploiter l'héritage technologique et les licences des jeux de la marque (Asteroids, Breakout, Missile Command, Pong, Tempest, etc), a lâché 30 millions de brouzoufs en francs à JTS. On ne sait pas encore si la machine à café de Tramiel faisait partie du lot. On attend la suite des événements avec de l'impatience dans la main gauche et un Nescafé dans la main droite.

Messiah VS Bande de connards

On s'en doutait à peine. L'éditeur de Messiah, à savoir Shiny, commence déjà à défendre son bébé en prévision des futures difficultés qu'il va rencontrer, alors que le soft n'est même pas encore sorti. Les bons penseurs et autres faux dévôts, férus de morale intégriste et d'éducation sans tâches, sont aussi malheureusement quelquefois des distributeurs de jeux. Il est vrai que le contenu de Messiah, non homologué NV (Norme Vatican), risque de défriser les groupies de la messe du dimanche. Pourtant, Shiny n'est toutefois pas trop inquiet, car il pense qu'entre les problèmes de conviction des distributeurs et la thune qu'ils risquent de se faire avec la vente du soft, la bataille est gagnée d'avance. "Nous pensons que les gens, petits ou grands, peuvent faire la différence entre la fiction et la réalité. Ce jeu est une fiction. Si vous n'aimez pas le thème de notre jeu, ne l'achetez pas", a déclaré un membre de l'équipe de développement. Et là, tout est dit.

Pas d'Ultima, na !

Ils envisagent à peine de distribuer Ultima Online en France. Quant à Ultima Collection, bible regroupant tous les Ultima depuis la création du monde (testée dans notre dernier numéro), eh bien les Français n'y auront même pas droit. Privés de purée qu'on est. Décidément, Electronic Arts ne nous aime pas. Tant pis, les accrocs pourront toujours commander cette compile à l'adresse suivante :
www.store.ea.com/cgi-bin/ea.storefront

Le grand prix Joystick du Directeur Marketing le plus roublard

Décerné à Rand Cabus de Cyberflix pour son opération intitulée "Un jeu acheté, un navire coulé" qui consistait à offrir une réduction de 30 francs valable sur l'achat du jeu sur simple présentation du ticket de cinéma. A priori, les jeux (Titanic, une aventure hors du temps) et le film ("Titanic", de Cameron) n'avaient rien à voir : ni la production, ni le faciès de golmon jovial de Leonardo Di Caprio, pas même les dix kilos en trop de Kate Winslet... rien, qu'on vous dit. Pourtant grâce à cela, il a réussi à booster les ventes de ce jeu qui ont atteint 200 000 exemplaires rien que pour les deux derniers mois. Pour mémoire, le jeu était sorti à la fin de l'année dernière ce qui, en âge de jeux (on calcule comme pour les chiens : 7 ans pour les 4 premières années, et 2 pour chaque anniversaire où ils aboient encore), est assez prodigieux. Rand, tu es un sacré fripon, t'as l'air de connaître ton job.

Star Wars passe à la vitesse lumière

L'add-on de Jedi Knight, Misteries Of The Sith, ne s'est pas gêné pour coller un coup de sabre laser en pleine face de Mister Cyan. Effectivement, Misteries est passé en tête des charts de ventes devant Riven et Myst, avec une augmentation des ventes de plus de 180 %. Ce succès s'est opéré dans une période où tous les autres titres ont décliné dans les charts, ce qui souligne un peu plus l'écrasant succès de ce soft. Dans la famille "Chuis pété de thunes à plus savoir qu'en foutre", je demande Monsieur Lucas.

ET L'épicier

Rayman, on était fan. En voici la relève : Tonic Trouble, les aventures en 3D d'Ed l'extraterrestre qui doit sauver le monde. 50 développeurs pendant un an et demi, ça fait du boulot, mais à première vue, ça paye. 10 mondes, 30 personnages et une sortie prévue en juin pour ce jeu d'arcade 3D pour les enfants (port de la carte accélérée 3D obligatoire à l'entrée de la soirée) développé par Ubi Soft. Le jeu sortira vers juin sur Nintendo 64, PC CD-Rom et, grande première, sur DVD-Rom également.

Fondation Hachette, 9e édition

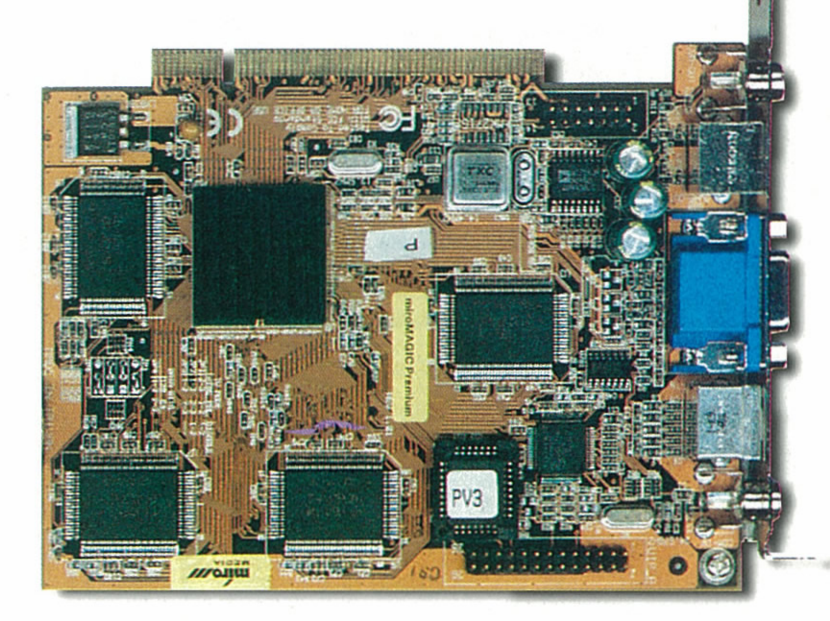
À vos claviers, c'est reparti pour un tour. 150 000 balles. C'est ce qu'attribuera la Fondation Hachette cette année à un jeune veinard créateur multimédia. Cette bourse lui permettra de se consacrer au développement d'un projet innovant, on-line ou off-line. Pour participer à cette bourse, le candidat doit :

- avoir moins de trente ans et être de langue française ;
- présenter un projet dont la version de base est française, mais dont la vocation est internationale ;
- élaborer un cahier des charges : analyse de la cible marketing, description du scénario, du concept de navigation, ligne graphique choisie, budget prévisionnel (réalisation informatique exclue) ;
- s'assurer enfin de la libre-disposition des logiciels utilisés, ainsi que des droits d'auteur de tous les éléments qu'il envisage d'incorporer au projet.

Chaque année, depuis maintenant neuf ans, la Fondation Hachette offre six bourses représentant une somme totale d'un million de francs à de jeunes professionnels dans les métiers suivants : écrivain, journaliste de la presse écrite, photographe, scénariste TV, producteur cinéma et créateur multimédia. Une occasion rare sur laquelle je ne saurais que trop vous inviter à sauter à pieds joints. La bourse sera attribuée à l'automne prochain.

Pour tout renseignement (et pour obtenir un dossier de participation) : **www.lagardere.fr/fondationhachette**
ou Fondation Hachette, 4 rue de Presbourg, 75116 Paris Cedex.
Fax : 01 40 69 18 85. Les dossiers de candidature doivent être retournés avant le 15 juin 1998.





MiroMAGIC Premium

depuis que la guerre fait rage entre les différents constructeurs de cartes 3D, quelques marques sortent enfin du lot. Le chipset Riva, qui équipe cette nouvelle carte Miro, fait partie du peloton de tête. Avec des performances 2D/3D plus qu'honorables, elle dispose en supplément d'une sortie Télé composite et S-Vidéo et de deux entrées aux mêmes standards pour la capture vidéo. L'accélération Mpeg 1 et Mpeg 2 permettant de lire les DVD Vidéo est en revanche semi-logiciel, ce qui nécessite une machine puissante. Les 4 Mo de SG RAM qui équipent la carte permettent de monter jusqu'en 1 600x1 200 en 16 bits ou 1 152x864 en 24 bits. La Miro MAGIC est fournie avec les pilotes Windows 3.X, Windows 95, NT, Direct3D et Open GL.

◀ **Constructeur :** Miro
Distributeur : MiroMEDIA France
Téléphone : 01 42 53 36 60
Prix : 1 590 F TTC



3D Blaster Voodoo II

dans la famille 3Dfx 2, je demande la carte de Creative. Pioche chez ton marchand mon gars ! La 3D Blaster Voodoo 2 est en effet la première carte à base de 3Dfx 2 équipée en standard de 12 Mo de RAM disponible sur le marché. L'énorme avantage réside dans le fait qu'il n'est plus nécessaire de connecter deux cartes ensemble pour franchir la barre des 1024x768. La carte de Creative est donc la plus puissante des cartes 3D à base du dernier chipset Voodoo 2. Les performances sont toujours aussi impressionnantes avec une bande passante de 2,2 Go par seconde ou 90 millions de pixels/s. Gardons à l'esprit que le fonctionnement de cette nouvelle version de 3Dfx est identique à la première, à savoir qu'elle ne gère absolument pas la 2D. Vous devrez donc conserver votre carte graphique. Rappelons également qu'un connecteur spécial offre la possibilité de connecter deux cartes 3Dfx2 ensemble pour doubler les performances, ainsi que la RAM. Cette configuration ne livre sa véritable puissance que sur Pentium II, les résultats étant effectivement assez décevants sur P166. Enfin, La 3D Blaster Voodoo II reste entièrement compatible avec les jeux sortis pour 3Dfx tout en améliorant les performances de ces derniers de 60 %. Ils sont forts les bougres !



Constructeur : Creative ▶
Distributeur : Creative Labs France
Téléphone : 01 39 20 8600
Prix : 1990 F TTC





◀ **Constructeur :** Microtek
Distributeur : Microtek France
Téléphone : 01 30 82 0912
Prix : 990 F TTC

Phantom 330

et hop, un nouveau scanner A4 à moins de 1 000 balles. Moi je dis que l'on n'arrête pas le progrès. La scannérisation s'effectue en 30 bits (un milliard de nuances) et en 300x600 DPI transposables en 4800x4800 DPI interpolés, le tout en une seule passe. De plus, il se connecte sur le port imprimante, ce qui évite l'achat d'une carte SCSI. Le Phantom 330 est livré avec le ScanWizard, pilote et utilitaire permettant de paramétrer totalement l'image avant la scannérisation finale, iPhotoExpress permettant de retoucher les images, PhotoImpact SE et Xerox TextBridge, un logiciel de reconnaissance de caractères.

Video Blaster WebCam II

La WebCam se démocratise enfin. Pour 800 francs, vous disposez d'une petite caméra couleur équipée d'une fonction Focus et d'un zoom logiciel. Les possibilités de capture peuvent aller du format 174x166 en 30 images seconde jusqu'en 704x576 en image fixe. Les logiciels MediaStudio Video Edition de Ulead, I-Spy et Webphone viennent l'accompagner. Le premier permet de capturer et de gérer les images et films numérisés, le second sait gérer de manière automatique l'envoi d'images régulièrement sur le Net, comme sur le serveur de Joystick en fait, et le dernier n'est autre qu'un téléphone Internet qui offre la possibilité à quiconque équipé du même logiciel de transformer sa bécane en vidéophone et de téléphoner à l'autre bout du monde pour le prix d'une consultation Internet normale. Et voilà...



Constructeur : Creative
Distributeur : Creative Labs
Téléphone : 01 39 20 86 00
Prix : 790 F TTC

de neuf ?

Par Lord Casque Noir



ACS 48

Arrivé tout récemment sur le marché français, le kit d'enceintes acoustiques pour ordinateur ACS 48 vient bouleverser le marché de l'enceinte multimédia haut de gamme. Nous vous parlions, il n'y a pas longtemps encore, de l'excellent kit de Labtec 2620, version allégée du 2612 existant depuis plus d'un an. L'ACS48 vient concurrencer ce dernier, le LCS2612, en se payant le luxe de le dépasser. Composé de deux satellites et d'un caisson de graves en bois de taille impressionnante, il bénéficie d'une puissance de 20 Watts RMS (40 pour le Sub-Woofer) et d'une qualité de son tout à fait exceptionnelle. Même si le rendu des aiguës n'est pas des plus parfaits, le caisson de graves a sans aucun doute le meilleur disponible à ce jour. Jouez à Battlezone avec ce kit avec un son à 50 % et tous les murs se mettent à trembler, voire à s'écrouler. Certes, le prix justifie certainement cette grande qualité mais on ne peut que souligner le professionnalisme de l'ensemble. On est loin des kits affichant honteusement quelque 230 watts de puissance pour raccoler un pauvre acheteur qui n'obtiendra qu'un caisson de graves décrochant au tiers de la puissance. Notez que le caisson dispose de deux entrées minijack. Bref, Altec Lansing débarque avec une série d'enceintes très performantes qui risquent bien de bouleverser le marché !

Constructeur : Altec Lansing
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 4935 2418
Prix : 1 590 F TTC

ACS 45

Plus ancien que l'ACS 48, l'ACS45 n'en demeure pas moins intéressant. De puissance moindre, il conviendra parfaitement à ceux désirant obtenir un son proche de la hi-fi sans trop se ruiner. La puissance des satellites de 6 watts (20 watts pour le caisson) suffit amplement pour tous les types d'applications. La puissance de l'ampli incorporé s'effectue via l'un des satellites de manière électronique. L'encombrement est faible et le câblage suffisamment long pour ne pas avoir recours à une rallonge si l'on décentre le caisson de graves. Voici donc un kit polyvalent et de qualité justifiant parfaitement un tel prix.

Constructeur : Altec Lansing
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 4935 2418
Prix : 890 F TTC



Comment lire ce Top Hard ? Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs et que chaque config est équilibrée et (grande nouveauté) communicante ! Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent" dans un environnement Windows 95, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

PAR MATHILDE REMY & STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie ce mois-ci de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 qui devrait s'imposer chez les providers dans les semaines qui viennent oblige à vérifier si votre modem a une mémoire flash.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 1 050 F TTC.
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC.

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics, 1 050 F TTC.
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC.

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics, 2 000 F TTC.
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC.

Le moniteur



Config 1 : 15" IIYAMA MF-8515G, 2 150 F TTC.

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617E, 3 850 F TTC.

Config 3 : 17" Sony 200GS, 4 650 F TTC.

La carte-son

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 520 F TTC.

Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 650 F TTC.

Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 190 F TTC.

ATTENTION !
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions "boîte". Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

La carte vidéo

A l'exception de la Millennium II de Matrox (réservée à l'infographie mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc, soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D : une 3Dfx pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133 (Maxi Gamer 3D de Guillemot ou Monster 3D de Diamond, 1 100 F TTC) ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus et si vous voulez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtré et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 800 F TTC).

Soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D (cf ci-dessous)... Ce qui ne vous interdit pas de rajouter une carte 3Dfx par derrière !

La sortie de la 3Dfx II (Monster 3D II de Diamond ou 3D Blaster Voodoo 2, 12 Mo de RAM, environ 2 000 TTC) permet aux petites configs (à partir du 133 MHz, 32 Mo de RAM) de survivre encore quelques temps. Si votre budget le permet, préférez la 3Dfx II à la 3Dfx tout court, pour sa pérennité plus grande et ses 12 Mo de RAM.

Config 1 : Graphic Blaster Exxtreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC.
Ou XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC.

Config 2 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC.
Ou Velocity 128 (Riva 128) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC.

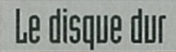
Config 3 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 1 360 F TTC.

Le disque dur

Config 1 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 280 F TTC.

Config 2 : Quantum Fireball 4,3 Go (UltraDMA 33), 1 580 F TTC.

Config 3 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 1 980 F TTC.



Le lecteur de CD-Rom

Config 1 : Sony 24x IDE, 540 F TTC.

Config 2 : Sony 32x IDE, 690 F TTC.

Config 3 : Sony 32x IDE, 690 F TTC.

Le processeur

Evitez les Cyrix, dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. A fréquences égales, les K6 sont au moins aussi performants que les Pentium MMX. Mais avec la sortie du Pentium II 333 MHz (5 580 F TTC), la baisse des prix sur les Pentium II a atteint 20 %. L'alternative AMD semble de moins en moins intéressante.

Config 1 : K6 233 MHz MMX, 1 250 F TTC.

Config 2 : Pentium II 233 MHz, 1 980 F TTC.

Config 3 : Pentium II 333 MHz, 5 580 F TTC.

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie vieillissante à base de socket 7 PCI, qui offre des rapports performance/prix encore intéressants. (Les cartes mères socket 7 AGP sont pour l'instant des solutions bâtardes qui n'apportent rien. On testera le mois prochain la Asus SP-98.)
- En face, la nouvelle architecture Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX), qui est beaucoup plus performante qu'une carte socket 7, même AGP. La clé de cette performance n'est pas l'AGP, puisqu'aucun titre ne l'exploite encore, mais le DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive. Mais attention, le chipset LX vit ses dernières semaines. Le chipset BX arrive. Il permettra une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz.

La sortie de la carte Asus P2L-B (PII et chipset LX) vous permet de garder votre ancien boîtier AT tout en évoluant vers du Pentium II.

Config 1 : Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz), 1 050 F TTC.

Config 2 : Asus P2L-B AT (Slot One jusqu'à 333 MHz), 980 F TTC.

Config 3 : Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 1 120 F TTC.

La RAM

Minimum vital : 32 Mo. Sous Windows 95, l'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà.

Config 1 : 32 Mo de SDRAM en DIMM, 430 F TTC.

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 860 F TTC.

Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 860 F TTC.

La carte vidéo 2D

Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

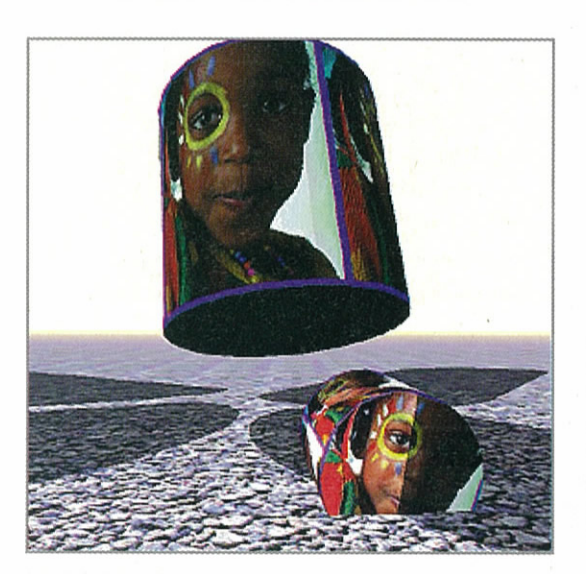






POWERVR 2

Les premières cartes PowerVR 2, signées Videologic, sortiront cet été sous la forme d'une carte accélératrice PCI et de deux cartes 2D/3D : une PCI et une AGP. Sur le papier, elles promettent d'être les cartes technologiquement les plus avancées du moment.



Ha ! Ha ! Vous croyiez que 3Dfx avait définitivement enterré la technologie PowerVR ? Naïfs que vous êtes ! C'était complètement sous-estimer la puissance de ce géant mondial de l'électronique qu'est NEC (plus gros qu'Intel), le partenaire de Videologic dans l'aventure PowerVR, et la qualité de cette fabuleuse technologie. Cela dit, on ne peut pas trop vous en vouloir d'avoir tout oublié : c'est vrai que depuis un an, la quasi-totalité des jeux 3D sont d'abord sortis en versions Direct3D et 3Dfx. La version PowerVR a toujours mis un peu plus de temps à voir le jour. C'est vrai que 3Dfx a su être très proche des développeurs, et bien avant le lancement de sa carte sur le marché grand public. Enfin, grand public est un bien grand mot. Nous autres, qui sommes des joueurs forcenés (ce qui ne veut pas dire que nous nous enfermons en prenant notre famille en otage, hein), nous n'envisageons plus de jouer sans une 3Dfx, même si nos dernières économies doivent y passer. Mais le vrai grand public, celui qui achète son ordinateur au rayon multimédia de Carrouf, ou chez un vépéciste comme DELL (qui propose en ce moment des prix super intéressants, soit dit en passant), ou encore chez un intégrateur comme Tuxon (qui vient d'arriver sur le marché français avec des prix encore plus intéressants, toujours soit dit en passant), ces gens-là, nous disions donc, n'ont la plupart du temps jamais entendu parler de la 3Dfx. Alors de là à en avoir une…

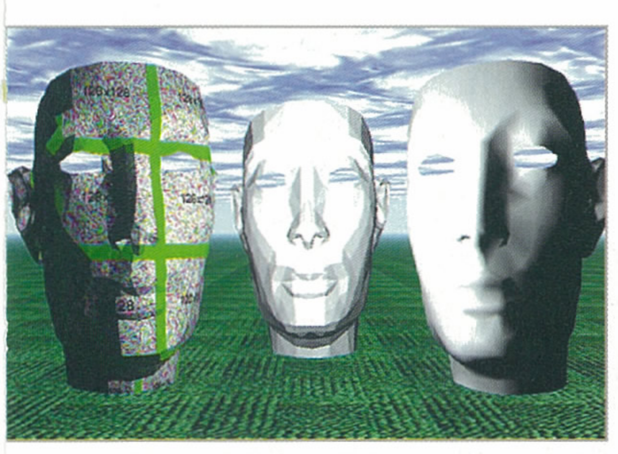
Bref, PowerVR est de retour. La PowerVR 2, qu'il ne faut pas confondre avec la deuxième release de la PowerVR 1 (celle qui corrigeait le MIP Mapping), est bel et bien la deuxième génération de la technologie : nouvelles capacités, support de l'AGP, support des tout derniers effets 3D de la mort… Tout est là. Mais j'aime autant vous prévenir tout se suite : comme nous n'avons pas encore pu la tester en vrai, c'est-à-dire mettre une carte dans une de nos machines, faire tourner des jeux dessus et voir avec nos yeux les framerates, nous ne vous donnerons aucun chiffre ce mois-ci. Mais nous vous en reparlerons bientôt (dans deux mois sans doute), car si tout ce qui est annoncé se confirme, elle devrait dépoter grave de grave et devenir une sérieuse concurrente de la 3Dfx 2, et ce pour plusieurs raisons que je m'en vais vous exposer de ce pas :

1. Le prix

La technologie PowerVR possède toujours cette incroyable particularité de ne pas utiliser le z-buffer. Créer des polygones en temps réel sans faire appel au z-buffer, ça sonne comme une hérésie. Et pourtant, c'est ce que les Anglais de Videologic ont réussi à mettre en œuvre : chaque image est calculée directement au cœur du processeur 3D, par un système de projection qui leur évite d'avoir à afficher les polygones, et donc d'avoir à calculer les positions respectives des uns par rapport aux autres (ce qui est la fonction du z-buffer). Du coup, pas besoin de



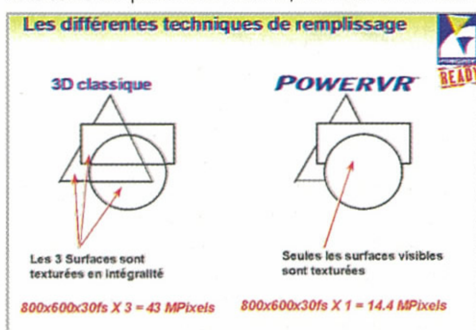
K-Rally est une évolution d'Ultim@te Race Pro.
Il sera un des premiers jeux à exploiter la PowerVR 2.

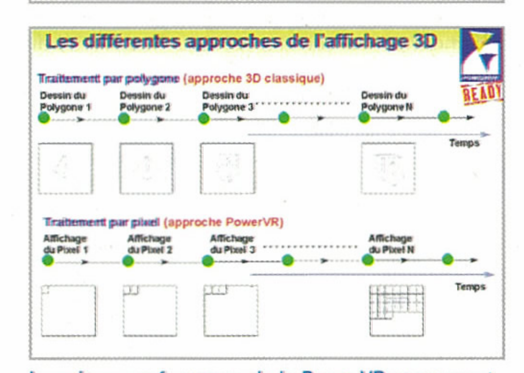


beaucoup de RAM pour afficher. Quand on pense aux 8 ou 12 Mo qui sont nécessaires aux cartes 3Dfx 2 (jusqu'à 24 Mo de RAM quand on couple deux cartes 12 Mo !), on frémit d'avance. D'autant plus que si les cartes PowerVR n'ont besoin de RAM que pour stocker les textures, le support de l'AGP devrait permettre aux PowerVR 2 d'utiliser la RAM centrale de la machine, ce qui signifie... Plus de RAM sur la carte ! Bon, arrêtez de rêver : d'une part la PowerVR 2 ne sortira pas en AGP dans sa version accélératrice pure. D'autre part, même si cela était, il faudrait toujours un peu de RAM sur la carte vidéo, ne serait-ce que pour faire tampon entre le processeur central et le chip 3D. Hmmm... Le chip 3D. Voilà encore un des avantages de la PowerVR sur la 3Dfx : la 3Dfx 1 nécessitait déjà 2 puces. Avec la 3Dfx 2, on est passés à 3 puces par carte. La PowerVR 2, quant à elle, garde toujours sa puce unique en version accélératrice pure, comme en version 2D/3D. Bref, on ne vous raconte pas l'économie...

2. Le marché

La PowerVR 1, dont la puissance était intégralement indexée sur celle du processeur central, n'était intéressante qu'à partir du Pentium 200, alors que la 3Dfx 1 réalisait des merveilles dès le Pentium 100. En 1996, au moment de la sortie des premières PowerVR, les Pentium 100 étaient beaucoup plus répandus que les Pentium 200 (doux euphémisme). Du coup, PowerVR jouait sur un tout petit marché, tandis que 3Dfx raflait l'énorme marché de l'upgrade. Mais maintenant, les données ont changé. La puissance de la PowerVR 2 est toujours indexée sur celle du CPU, mais sans doute beaucoup moins qu'avant, grâce en particulier à deux nouveaux pre-setup engines intégrés au cœur de la puce. Eh oui ! Ces deux pre-setup engines (l'un en virgule flottante pour le calcul des polygones, l'autre pour le calcul des textures) ont pour fonction de décharger le processeur central. De là à penser que la PowerVR 2 sera également intéressante à partir du Pentium 200, il n'y a qu'un pas... Que nous ne franchirons pas tant que nous n'aurons pas eu la carte entre les mains. Hé ! Hé ! On vous a bien eus sur ce coup-là, hein ? Mais la vraie raison pour laquelle nous n'allons pas nous avancer, c'est toujours la même dans le fond : les jeux. À quoi bon délirer sur les capacités d'une carte si on ne voit pas tourner de jeux dessus ? Et que seront les jeux au moment de la sortie de la PowerVR 2 ? On sait déjà qu'ils sont devenus monstrueusement gourmands, et pas qu'en besoins d'affichage : les fonctionnalités réseau, l'intelligence artificielle, les sons 3D... Tout ça réclame de plus en plus de ressources CPU. Et comment tous ces besoins accrus s'organiseront-ils avec le traitement de l'image ? Mystère. Non, vraiment, on vous dit qu'il vaut mieux attendre.





Le gain en performance de la PowerVR par rapport aux autres technologies 3D (3Dfx incluse) se fait - entre autres - au niveau des techniques d'affichage et de remplissage.

3. Les performances

En attendant, les performances de la PowerVR 2 ont l'air plus que prometteuses. Elle supportera DirectX 6 et OpenGL, comme la 3Dfx 2, mais pas le Glide, qui est la bibliothèque propriétaire de 3Dfx. (C'est peut-être débile à dire, mais autant qu'il n'y ait pas de confusion.) Elle aussi possède sa bibliothèque propriétaire à elle : le PowerSGL, qui est plus difficile à maîtriser que le Glide. D'où le succès du Glide auprès des développeurs. D'où le retard quasi systématique des versions PowerVR des jeux. D'où le plus grand succès de la 3Dfx auprès des joueurs (entre autres). Mais avec cette nouvelle génération de PowerVR, Videologic a terriblement amélioré son support développeurs, rendant ainsi le PowerSGL beaucoup plus accessible et garantissant des versions PowerVR plus rapides.



Vous pourrez monter en très hautes résolutions, que vous soyez en mode fenêtré ou non : jusqu'en 1600x1200 avec une version 8 Mo de la carte. Le chip est encore plus performant : meilleur anti-aliasing, nouveaux systèmes de filtrage des textures (comme l'anisotropisme), nouveaux traitements des textures (comme le bump mapping) et meilleure précision (notamment pour les collisions) grâce à un calculateur de z-buffer en 32 bits. La technologie intègre également plein d'effets spéciaux supplémentaires, plein de techniques de textures différentes. On vous en reparlera bientôt. Dès le mois prochain sans doute, puisque dès que ce numéro sera bouclé, je m'envolerai vers les douceurs culturelles, linguistiques et climatiques

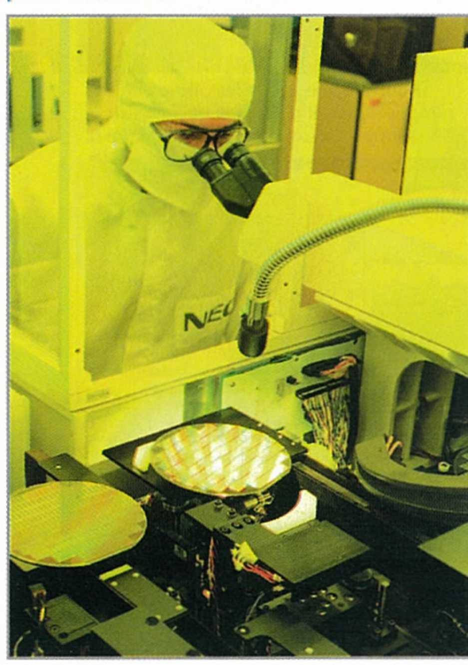


de l'Allemagne, à Hanovre précisément, pour voir ce qui se fait de mieux dans le monde en 3D, son, CPU, etc., etc. : le CeBIT est tout simplement le plus gros salon mondial du hardware. Pfff... Quand je pense que les autres se reposeront pendant ce temps-là !

Stéphane Quentin et Mathilde Remy



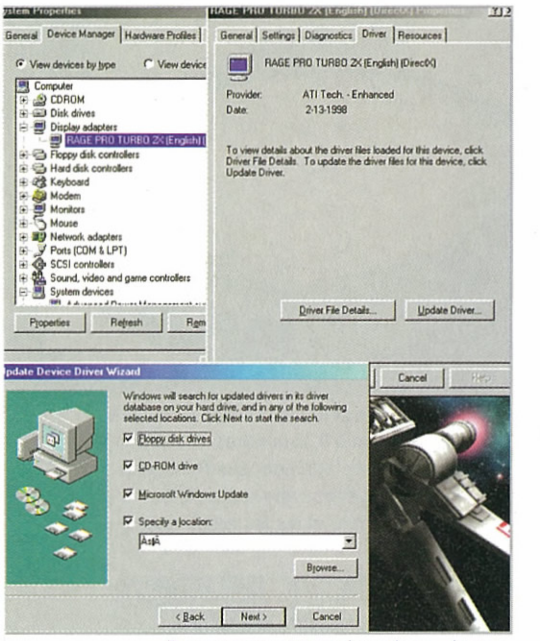
NEC possède une des deux seules usines au monde à utiliser une technologie à 0,25 microns. (L'autre vient d'être construite par Intel pour ses Pentium II 333 et supérieurs.) C'est avec cette technologie ultra avancée que seront fondues les prochaines puces PowerVR 2.



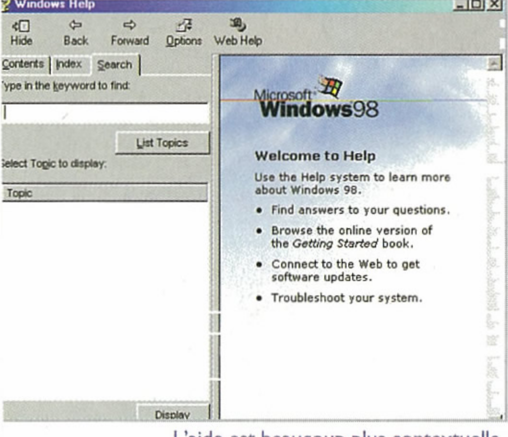
PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

Windows 95 enfin debuggé !

Non, on ne vous refait pas le coup du "Faut-il brûler Windows 98". Vous ne voyez pas de quoi on veut parler ? Mais si, souvenez-vous, il y a deux ans... On avait fait un gros titre en couverture : "Faut-il brûler Windows 95 ?". Même que c'était la première fois qu'on écrivait dans Joy. Ah oui ? Vous croyez que c'est pour ça qu'on s'en souvient ?



Pour mettre à jour les pilotes de vos périphériques, il n'y a plus qu'à choisir le support : disquette, CD ou Internet.



L'aide est beaucoup plus contextuelle qu'avant. Et avec les deux énormes sites que Microsoft est en train de monter, on aura aussi accès à tout un tas de données régulièrement mises à jour.

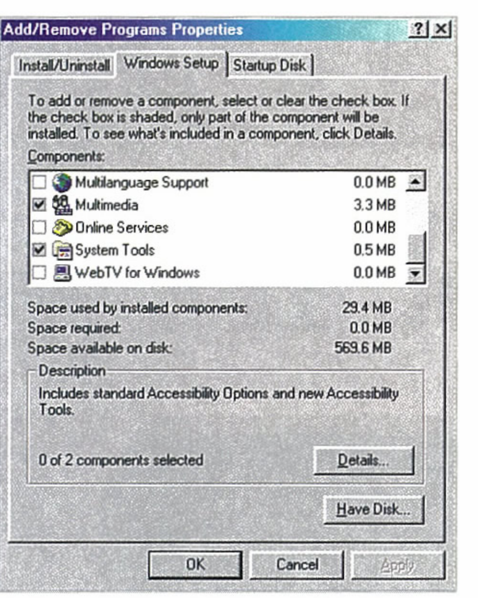
Quand j'y pense, ça passe vite le temps, hein Maame Michu ? Il y a deux ans, on était tout heureux de bosser à Joy. Joy était notre magazine préféré, alors vous imaginez... Y travailler, ça tenait du rêve éveillé. Et puis, deux ans plus tard, on y est toujours. On a l'impression d'y avoir toujours été. Tiens, un exemple : voilà deux ans qu'on joue à tous les jeux avant tout le monde, et ça nous paraît normal. Voilà deux ans qu'on reçoit toutes les cartes 3D avant tout le monde, et ça nous paraît normal. Voilà bientôt deux mois qu'on utilise Windows 98 sur un Pentium II 300 AGP, et ça nous paraît normal. Windows 98... Le résultat de la plus grande session de débuggage de toute l'histoire de l'informatique, comme disent les mauvaises langues (dont nous sommes). Depuis près de trois ans qu'on galère avec Windows 95 en révisant régulièrement la signification des mots "format", "reboot", "patch", "service pack" et autre "OSR", il était temps qu'il arrive à maturité, le gaillard. Enfin, ne nous plaignons plus : il sera là cet été. Il tourne mieux qu'un Windows 95 patché à mort (environ 20 % de perfs en plus), et surtout il est beaucoup plus stable. Que demande le peuple ? "OS2", suggère Lord Casque Noir, toujours plein d'humour et d'à-propos.

Bill nous gâte

Windows 95 fait donc peau neuve, et ce n'est pas un mal. Le pauvre vieux arrivait clairement à bout de souffle. Au rythme où on commençait à patcher, à ajouter couches après couches, le système devenait de moins en moins stable, de moins en moins performant. Comme si on avait besoin de ça ! Avec Windows 98, Microsoft a fait le grand ménage pour repartir sur de nouvelles bases. Premier point : il supporte maintenant toutes les nouvelles technologies comme l'AGP, l'USB, le Pentium II, le DVD, le Firewire (la nouvelle interface pour les disques durs, plus performante que le SCSI), les bus à 100 MHz... Enfin, tout ça quoi. Deuxième point : il introduit un nouveau système de drivers, le WDM (Windows Drivers Model). Les drivers sont en effet devenus une des données essentielles du PC. Avec toutes les versions de DirectX qu'on a vues passer, on commence à en savoir quelque chose. Ces pilotes WDM seront maintenant communs à Windows 98 et Windows NT. Et tous seront regroupés dès leur sortie sur l'énorme site de mise à jour que Billou est en train de monter à cet effet, en collaboration avec les fabricants de matériel du monde entier. Il vous suffira de vous connecter à ce site

unique, et de demander la mise à jour de votre système pour récupérer automatiquement toutes les dernières versions de vos drivers. C'est carrément génial.

Hors connexion, point de salut



Le navigateur pour WebTV ne sera pas implémenté dans la version française. Aujourd'hui, nos prestataires nationaux de télévision interactive en sont encore à développer des services complètement propriétaires. L'extension nous arrivera quand ils se seront mis d'accord sur une interface commune.

C'est génial, mais ça implique que vous soyez connecté à Internet. Internet est vraiment la clé de Windows 98. Internet comme support technique, avec la mise à jour en ligne des pilotes WDM, mais aussi comme support d'infos. Outre le site dédié à ces pilotes, de monstrueuses bases de données doivent également être créées, recensant toutes les questions que vous pourriez vous poser à propos de Windows 98. Avantage certain : elles seront constamment à jour. Avec Windows 98, vous pourrez également avoir accès à tout un tas de nouveaux trucs, comme le VPN (Virtual Private Network), qui permet d'établir une sorte de réseau local, performant et sécurisé, entre machines distantes reliées à Internet, ou comme le push : vous vous abonnez à une chaîne thématique, et elle fait automatiquement remonter sur votre bécane de l'information du Net. Et grâce à la complète intégration d'Internet Explorer 4 au sein de Windows 98, tout ceci devient un jeu d'enfant.

Internet Explorer 98

Car Windows 98 n'est pas une simple addition du style "Windows 95 débuggé + IE 4". La performance de l'ensemble n'aurait pas été aussi bonne. (Essayez d'installer le module d'interface IE 4 sur votre Windows 95 pour voir...). C'est l'interface complète de Windows 98 qui est en html. Le html lisant tous les formats, l'avantage premier de l'histoire, c'est qu'on n'a plus besoin de posséder l'application qui l'a créé pour ouvrir un document texte, image, vidéo ou son (énorme pas en avant pour le développement du "multimédia familial" !). Le deuxième avantage, c'est que les échanges entre Internet et notre disque dur se font ultra simplement. Internet nous apparaît comme un énorme disque dur qui serait disponible à tout moment, comme en local quoi. La seule différence est qu'il faut se connecter... Et que ça risque de coûter bonbon à tous ceux qui n'ont pas le câble ou l'ADSL !

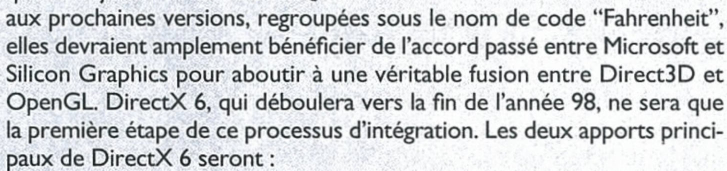
Bref, Windows 98 représente clairement un énorme progrès par rapport à Windows 95. Complètement intégré et super performant, il est surtout devenu beaucoup plus stable, même en multi-tâche : on peut maintenant lancer plusieurs copies en même temps sans risquer de planter sa bécane ! Cela dit, même si le code 32 bits a été optimisé, il n'en reste pas moins un peu bâtard avec ses bouts de 16 bits qui traînent pour assurer la compatibilité descendante avec le parc installé de logiciels. Développer le software en parallèle avec le hardware reste l'apanage de quelques rares sociétés, comme Sun Microsystems (Solaris) ou Digital (UNIX). Mais encore faut-il avoir les moyens de se les offrir ! Alors nous, pauvres mortels à budget limité, nous en sommes réduits à traîner nos guêtres dans l'univers du PC, où les processeurs ont régulièrement une longueur d'avance sur les OS. Illustration : le jour où Microsoft fera fusionner Windows 98 et NT dans un même OS 32 bits (ce qui est prévu d'ici deux ou trois ans), ça serait bien le diable si Intel ne choisissait pas ce moment-là pour nous annoncer sa nouvelle architecture 64 bits !

System Information
- Hardware Resources
  - Conflicts/Sharing
  - DMA
  - Forced Hardware
  - I/O
  - IRQs
  - Memory
- Components
  - Multimedia
  - Display
  - Infrared
  - Input
  - Miscellaneous
  - Modem
  - Network
  - Ports
  - Storage
  - Printing
  - Problem Devices
  - USB
  - History
  - System
- Software Environment
  - Drivers
    - Kernel Drivers
    - MS-DOS Drivers
    - User-Mode Drivers
  - 16-bit Modules Loaded
  - **32-bit Modules Loaded**
  - Running Tasks
  - Startup Programs
  - System Hooks
  - OLE Registration
    - INI File
    - Registry

Name	Version	Manufacturer	Description
ATIMPPIF.DLL	4.10.2142	ATI Technologies Inc.	atimppif.dll
USER32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Win32 USER
GDI32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Win32 GDI c
ADVAPI32.DLL	4.80.1675	Microsoft Corporation	Win32 ADVA
KERNEL32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Win32 Kernel
MPR.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	WIN32 Netw
NWNP32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Network prov
NWNET32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	32-bit NW AF
MSNP32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Network prov
MSNET32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Microsoft 32-I
MPREXE.EXE	4.10.1691	Microsoft Corporation	WIN32 Netw
MPRSERV.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Multinet Rout
MSPWL32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Password list
MSIDLE.DLL	4.72.3007.0	Microsoft Corporation	User Idle Mor
MSTASK.EXE	4.71.1718.1	Microsoft Corporation	Task Schedu
SHELL32.DLL	4.72.3007.1	Microsoft Corporation	Windows She
COMCTL32.DLL	4.72.3007.0	Microsoft Corporation	Custom Contr
SHLWAPI.DLL	4.72.3007.0	Microsoft Corporation	Shell Light-we
CFGMGR32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Configuration
NTDLL.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Win32 NTDL
CRTDLL.DLL	3.50	Microsoft Corporation	Microsoft C R
NETAPI32.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	32-bit networ
NETBIOS.DLL			
RPCRT4.DLL	4.71.1718	Microsoft Corporation	Remote Proc
OLEAUT32.DLL	2.20.4122	Microsoft Corporation	Microsoft OLE
URLMON.DLL	4.72.3007.0	Microsoft Corporation	OLE32 Exten
WEBCHECK.DLL	4.72.3007.0	Microsoft Corporation	Web Site Mo
LINKINFO.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Windows Vol
MYDOCS.DLL	4.72.3007.0	Microsoft Corporation	My Documen
OLE32.DLL	4.71.1718	Microsoft Corporation	Microsoft OLE
SHDOCVW.DLL	4.72.3007.1	Microsoft Corporation	Shell Doc Ob
EXPLORER.EXE	4.72.3007.0	Microsoft Corporation	Windows Exp
TASKMON.EXE	4.10.1691	Microsoft Corporation	Task Monitor
SYSTRAY.EXE	4.10.1691	Microsoft Corporation	System Tray
BATMETER.DLL	5.00.0128.0	Microsoft Corporation	Battery Meter
POWRPROF.DLL	5.00.0128.0	Microsoft Corporation	Power Profile
SETUPAPI.DLL	5.00.1671.1	Microsoft Corporation	Windows NT
WINSPOOL.DRV	4.10.1691	Microsoft Corporation	Win32 WINS
VERSION.DLL	4.10.1691	Microsoft Corporation	Win32 VERS
COMDLG32.DLL	4.72.3007.1	Microsoft Corporation	Common Dial

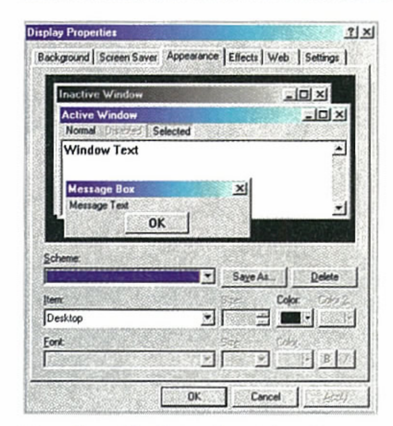
Le Microsoft Information System, regretté par tous les nostalgiques du DOS, est réintégré à Windows 98. Il offre une information totale sur l'environnement système, et c'est top moumoute.

DirectX

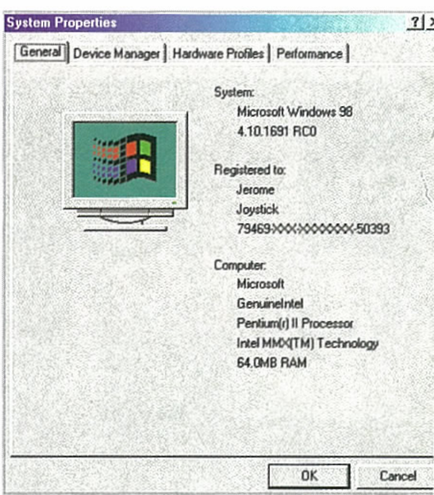


La version 5.1 de DirectX est directement intégrée à Windows 98, ce qui est déjà une bonne chose. Quant aux prochaines versions, regroupées sous le nom de code "Fahrenheit", elles devraient amplement bénéficier de l'accord passé entre Microsoft et Silicon Graphics pour aboutir à une véritable fusion entre Direct3D et OpenGL. DirectX 6, qui déboulera vers la fin de l'année 98, ne sera que la première étape de ce processus d'intégration. Les deux apports principaux de DirectX 6 seront :

1. DirectMusic, une nouvelle API qui supporte pas mal de choses assez sympas comme la synthèse wavetable, les sons téléchargeables et la composition musicale interactive (la possibilité de faire varier la musique en fonction de l'action),
2. L'amélioration de Direct3D avec le support de nouvelles fonctionnalités comme la compression de textures ou le Bump Mapping. Nous vous reparlerons de tout ça plus en détail d'ici quelques mois.



Des dégradés de couleurs dans les fenêtres : quelle préciosité !



Ça y est ! Le Pentium II est enfin reconnu. Mais plus les 486.

It's now safe to turn off your computer.

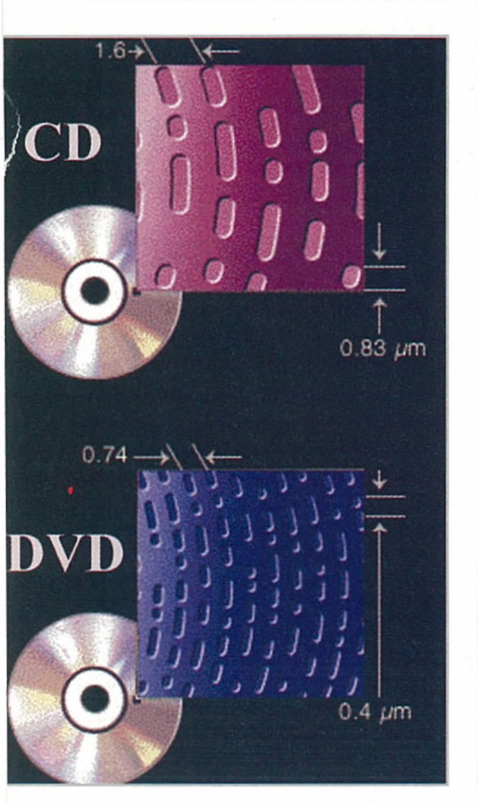
PAR JÉROME DARNAUDET

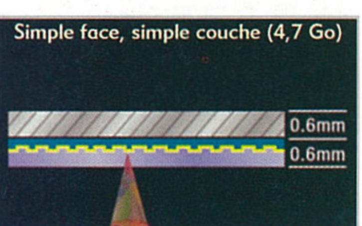
Le successeur du CD s'impose peu à peu comme un standard incontournable. Si le remplacement de votre lecteur de CD ne se justifie pas encore, l'achat d'une nouvelle machine est une excellente occasion pour migrer vers cette norme du futur. Le moment est venu de faire le point...

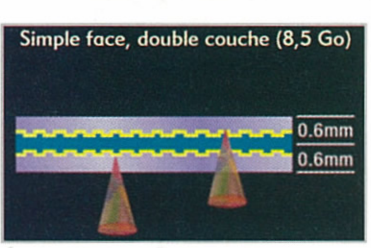
DVD qu'en est-il ?

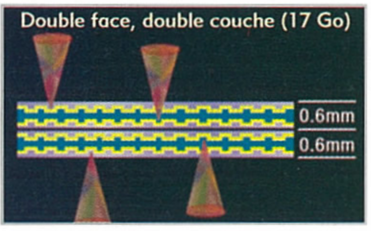
Un petit rappel s'impose

Au premier coup d'œil, le support DVD (Digital Versatile Disc) est identique au Compact Disc. Son principe de fonctionnement l'est tout autant : un laser se charge de détecter les cavités du sillon qui sont immédiatement traduites en suites de 1 et de 0. Mais dans le cas du DVD, on a réduit la taille des cavités et du faisceau laser de manière à porter la capacité à 4,7 Go en lieu et place des 640 Mo d'un CD. Qui peut le plus, peut le moins, le DVD se voit doté d'une seconde couche en option, soit deux profondeurs de lecture. La capacité passe donc à 9,4 Go par face, soit 17 Go en double face. Enfin, le DVD existe en deux formats, physiquement identiques (seule la disposition des données change), le DVD-Rom et le DVD Video.







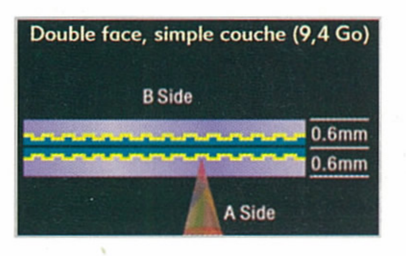




Le lecteur de DVD-Video de Sony (le S715) est la Roll Royce des lecteurs grand public en zone 2. Son prix dépasse les 6 000 F tout de même...

Les lecteurs de DVD-Rom

Plusieurs lecteurs sont disponibles à ce jour. La plupart vous ont d'ailleurs été présentés dans la rubrique "Quoi de Neuf" de ces derniers mois. Mais si les lecteurs sont bien là, les softs demeurent inexistants. Il faut se tourner vers les États-Unis pour trouver quelques productions intéressantes. Encarta Suite 98 par exemple, qui comporte une version améliorée de l'encyclopédie de Microsoft, mais aussi The Virtual Globe et BookShelf 98. Bien entendu, tout ceci est en anglais. Quelques jeux sont également annoncés, Wing Commander 4, Riven, Daedalus Encounter, Spycraft... mais aucun d'entre eux n'est sorti. Inutile donc d'échanger votre ancien lecteur de CD-Rom, du moins pour le moment. Néanmoins, les lecteurs DVD-Rom étant compatibles avec les CD-Rom, il serait stupide d'acheter une machine neuve sans lecteur de DVD. La vitesse d'un lecteur de DVD-Rom simple vitesse correspond à celle d'un lecteur de CD-Rom x12. La plupart d'entre eux sont double vitesse en DVD, soit x24 en lecture CD-Rom. Enfin, ils sont capables de lire toutes les capacités de DVD, de 4,7 à 17 Go à condition de retourner le disque lorsqu'il est double face. Le prix moyen d'un lecteur seul tourne aux alentours de 1 200 francs.



Les cartes MPEG-2

Si les DVD-Rom ne sont pas légion, on assiste par contre à une véritable explosion de l'industrie du DVD Video. Pour pouvoir lire les films sur un ordinateur équipé d'un

lecteur de DVD Rom, il vous faut disposer d'une carte de décompression MPEG2. Très souvent proposées dans un kit comprenant aussi le lecteur, ces cartes s'occupent de traduire toutes les données compressées d'un DVD Video en image et en son. Cette tâche est si ardue, qu'elle ne peut être effectuée parfaitement que via un processeur spécialisé. Méfiez-vous donc des cartes vidéo se vantant de décompresser le MPEG2 de manière software+hardware. Un Pentium II à 300 MHz s'écroulera sous le poids de la tâche, et vous serez loin d'obtenir les 24 ou 30 images seconde promises en plein écran, d'autant que s'il s'agit d'un jeu DVD-Rom comportant des séquences DVD video, la machine ne sera plus à même de lire la vidéo tout en faisant tourner le jeu. Les cartes de décompression hardware actuellement disponibles à la vente viennent en supplément de votre carte graphique, à l'instar de la 3Dfx. Celles-ci comportent des sorties S-Video, composite et Audio (signal Dolby Surround et AC-3) en standard. À titre d'information, il n'existe à ce jour qu'une seule carte graphique (S-VGA) capable de décompresser le MPEG2 en hardware : c'est l'ATI All In Wonder Pro. Attention, cette dernière existe aussi avec décompression semi-software. Ne vous trompez pas ! Pour conclure, sachez que les cartes vendues en Europe sont prévues pour les films de Zone 2 (voir DVD Video). Bien que la protection de Zone soit software, il vous sera très difficile de vous procurer les drivers pour une autre zone, genre zone 1, à moins d'acheter la carte à l'étranger.

Les DVD Video

Nouveau format pour les films, le DVD Video enterre tout ce qui existe en terme de qualité et de possibilités. La définition de l'image est de 500 points par ligne (contre 250 pour le CD Video et le VHS, et 425 pour le LaserDisc), mais la compression MPEG2 offre bien davantage : un son de 96 KHz, la possibilité de 32 langues en sous-titrage et 8 en doublage son, plusieurs angles de caméra pour une même scène (si le film le prévoit), plusieurs formats d'image (pan & scan, 16 :9, ou cinéma 2 :35) et des menus interactifs comportant la plupart du temps des bandes annonces et les biographies des acteurs. En règle générale, un film de deux heures, sous-titré en 3 langues + 2 langues parlées + bande annonce, tient sur une seule face d'une DVD. Mais tout n'est pas rose. Afin de protéger le marché, le monde a été découpé en 6 zones.

Quelques chiffres

- Il s'est vendu 450 000 lecteurs de DVD Video (lecteur de salon) aux États-Unis en 1997.
- On estime le marché européen pour cette fin d'année à 250 000 pièces, dont 40 000 en France.
- Le prix d'un lecteur de DVD-Rom a chuté de 40 % en six mois.
- Un DVD-Rom de 17 Go peut contenir l'équivalent de 26 CD-Rom !
- La décompression d'un DVD-Video nécessite un débit d'environ 9 Mo par seconde. On comprend la nécessité de faire appel à un processeur spécialisé.
- Environ 1 000 films DVD Video sont disponibles aux États-Unis contre une dizaine en France.



Zone 1 : USA et Canada - Zone 2 : Europe, Japon, Afrique du Sud - Zone 3 : Asie du Sud-Est - Zone 4 : Australie, Mexique et Amérique du Sud - Zone 5 : Pays de l'Est, Russie, Afrique - Zone 6 : Chine.

Bave, bave !

Altec Lansing, premier constructeur d'enceintes multimédias, nous concocte une petite merveille : l'ensemble ADA600. Disponible dans trois mois, ce kit d'enceintes Home Theater est entièrement numérique et se connecte sur le port USB des nouveaux PC. Plus besoin de carte son ! La lecture du son d'un DVD-Video passera directement par le port USB et sera décodé par l'ampli intégré des enceintes en Dolby AC-3. Le port USB permet également un échange de données entre le PC et les enceintes. Par exemple, si vous réglez le son à partir des enceintes, vous verrez le volume de la table de mixage diminuer dans Windows. Bref, on attend cette merveille avec impatience !

Certains films sont multizones

Ainsi, un film en zone 1 (USA) sortira-t-il bien avant un film de zone 2 (Europe). Mais comme il est théoriquement impossible de lire un DVD Video Zone 1 sur un lecteur Zone 2, inutile d'acheter les films ailleurs que dans votre pays. Cela dit, les DVD Zone 1 sont très souvent sous-titrés et doublés en français (pour le Canada). Du coup, rien ne vous empêche d'acheter un lecteur DVD de salon ou une carte MPEG2 de zone 1 directement aux États-Unis et de commander les films via Internet. Vous aurez donc les derniers films sortis, et pour la plupart en français. Par contre, vous ne pourrez plus lire les DVD zone 2 vendus en France. Ah oui, j'oubliais, un DVD Video vaut aux alentours de 240 F en France contre 140 F aux États-Unis, port compris ! À vous de trancher. Vous trouverez deux excellents sites aux adresses suivantes : www.dvdempire.com et www.dvdexpress.com

Le DVD-Ram

Tout comme le CD, le DVD sera bientôt enregistrable. Une certitude, les premiers graveurs coûteront entre 4 000 et 6 000 F et sortiront d'ici le milieu d'année. A priori, ceux-ci ne pourront enregistrer que sur une couche. Le problème vient en fait de la norme DVD-Ram qui n'est pas encore complètement établie. Nous vous en reparlerons dès que nous aurons de plus amples renseignements.

PATCHES

Bob Arctor

Ce mois-ci encore, les simulateurs de vol ont la part belle dans la rubrique Patches. Vous allez notamment y découvrir quelques utilitaires concernant ces derniers, notamment sur F22 ADF de DiD, le simulateur dont on ne revient décidément pas.

Nouvelle campagne pour Longbow II



Du nouveau chez Jane's combat simulation avec la sortie d'une campagne pour Longbow II se déroulant au-dessus des territoires inquiétants de l'Azerbaïdjan et qui s'intitule Azer 2000. Le thème tourne autour du remplacement (fictif) du matériel iranien de cette contrée par la technologie russe dernier cri. Cette campagne s'annonce difficile et est censée remplacer en alternance les missions du théâtre "Fallen Crescent" inclus dans le jeu. On la trouvera disponible en téléchargement pour toutes les versions internationales du jeu au http://www.janes.ea.com/

Games Tools Technology

Games Tools Technology est une association de talents qui a pour but d'apporter au monde des outils diffusés en shareware et destinés à améliorer les simulations de vol du commerce. On les connaissait déjà pour le superbe Dynamic Designer 1.0 , un éditeur de missions pour SU27 Flanker de Mindscape qui pousse encore plus loin les limites de ce must des simulations de vol. Mais voilà que ces dernières semaines, ils se sont attaqués avec le talent qu'on leur connaît à F22 ADF de DiD, ainsi qu'à F-18 Hornet Korea. Le jeu de Graphic Simulation se voit tout d'abord doté d'un nouveau type de camouflage (réaliste et officiel dans la Navy) pour le Hornet. Quant à la simulation de DiD, elle va pouvoir profiter, en attendant la parution de F22 TAW, d'un éditeur de missions simpliste qui permet entre autres de générer des Free Flights et de pouvoir piloter un autre avion (uniquement dans l'apparence extérieure toutefois, les dynamiques de vols n'étant pas changées). Tout ceci est au http://www.gttweb.com/

Longbow II Patch

Toujours chez Jane's, un patch direct 3D Bêta vient de faire son apparition. Il supporte les cartes suivantes : Riva 128, Rendition Verite V2100 and V2200, and TI/3D Labs Permedia 2. Une version définitive de ce patch devrait voir le jour dans les semaines qui viennent. Disponible sur le site de Jane's au : http://www.janes.ea.com/



F22 ADF, cheat mode

Au http://www.did.com/goodies/index.htm, vous pourrez télécharger un log file que DiD met à votre disposition et qui vous permettra d'avoir accès à toutes les missions si vous êtes trop fainéants (ou trop mauvais) pour finir les campagnes. Il remplacera votre fichier log habituel.

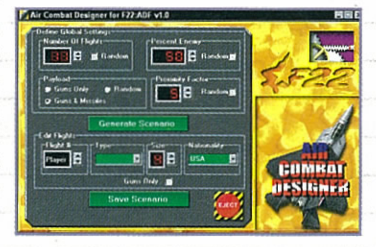
F22 ADF : nouvelles du front

Quelques nouvelles du patch pour F22 ADF de DiD qui devrait faire bientôt son apparition : comme tout le monde le sait, l'équipe de Martin Kenwright, qui revient de Cannes les bras chargés de grands prix divers, est arrivée à accroître la fluidité du jeu en mode 3D hardware (glide et Direct 3D), mais ce n'est pas tout. Ils annoncent d'ores et déjà des changements croustillants : meilleure dynamique de vol pour certains avions, gestion plus réaliste des réserves de munitions des adversaires, améliorations du comportement des missiles SAMs, traînées des missiles visibles à une plus grande distance. On le met sur notre CD dès qu'on arrive à mettre la main dessus, promis.

F22 ADF : nouvelles missions

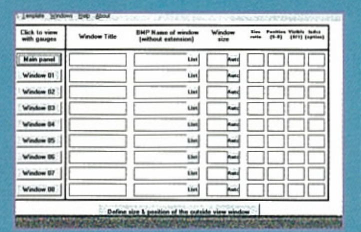


WarDogz est un fanatique absolu des produits de DiD, Ef2000 et F22 ADF principalement. Alors du coup, il s'est permis de créer un éditeur de missions fort complet et, de ce fait, met à notre disposition une batterie de nouvelles missions (solo et multijoueur) et campagnes ainsi que deux autres outils fort complets pour faire tout ça nous-mêmes. Parmi les missions, on attribuera la mention particulière de l'humour à "Get Bill" qui nous enverra à la chasse à la limousine de Bill Gatez, un magnat de l'informatique voulant vendre des secrets militaires aux Chinois. Grosse surprise, tout ceci est compatible avec la version française du jeu qui souffre pourtant d'une traduction plutôt maladroite. Attention, il est nécessaire de bien lire le fichier readme pour tout piger.



Flight Simulator, Panmake

Depuis quelques jours, vous pouvez trouver au http://flight-sim.com un shareware nommé Panmake v1.0. Il est destiné aux joueurs (un peu éclairés) voulant réaliser eux-mêmes des tableaux de bord. Au menu de la chose, une possibilité d'ajouter, de supprimer ou de bouger des "gauges" de façon visuelle. Une grande idée que des milliers de besogneux du panel vont saluer avec soulagement.



C'EST LI

Dans le maelström du progrès informatique ou confronté à une panne de micro-ordinateur, il est parfois dur de trouver conseil, spécialement lorsqu'on débute. "Le Delco" a pour objectif d'essayer de vous dépanner et de vous tenir informé des mutations techniques de nos PC. Pour cela, nous avons besoin de votre collaboration. Envoyez questions techniques et suggestions à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier 92588 Clichy Cedex.

Gabriel Lopez

INTERFACE DE SORTIE POUR PC

Oui, il existe beaucoup de types de cartes de sortie permettant de piloter diverses charges (moteurs pas à pas, relais, LEDs, etc.). Ces cartes sont effectivement indispensables dès que l'on veut se lancer dans un projet de robotique PC. Habituellement, elles se connectent sur le port parallèle imprimante ou, plus rarement, sur le port série. Elles sont généralement d'un coût peu élevé, car n'intégrant que des composants électroniques classiques. Bien évidemment, il faut un programme spécifique pour les contrôler. Notez que ces programmes sont assez simples à installer (on peut piloter un port parallèle en basic). Du point de vue puissance de l'ordinateur, vous avez raison, le recours au Pentium est totalement inutile. Un PC 386 ou 486 (et même moins, si le programme pilote ne fonctionne pas sous Windows 95) est amplement suffisant. Le recyclage d'un vieux PC à cet usage est donc une bonne idée. Quelques notions et un peu de pratique de l'électronique s'avèreront de toutes manières indispensables à votre projet (1).

PETITS PROBLEMES DE CLAVIER

Vos problèmes de comportement erratique (erreur clavier "Keyboard Error" au démarrage ordinateur et répétition de touche involontaire) de touches clavier peuvent avoir plusieurs causes. Les plus communes viennent du câble de liaison déficient (un fil coupé ou une soudure qui lâche dans la prise DIN de liaison à l'unité centrale) ou des touches elles-mêmes. Par exemple, dans le cas des claviers qui utilisent de petites mousses comme élément ressort, la mousse peut finir par se couper avec le temps et l'élément déclenchant le contact se désolidarise de la touche, provoquant ainsi un contact permanent ou aléatoire de la touche endommagée. Les touches les plus exposées sont bien sûr les plus utilisées (flèches avec les jeux, return, etc.). En cas de problème persistant, le démontage du clavier est une opération qui ne coûte pas cher et permet de résoudre une grande part de ce type d'ennui. Il suffit de retourner le clavier, de le placer de manière à ce qu'il ne repose pas sur les touches (cales, etc.) et de dévisser les multiples petites vis de fixation. Procédez avec prudence quand vous séparerez les deux moitiés du boîtier car certains types (2) de claviers utilisent des ressorts comme élément de rappel touche et il n'est jamais plaisant de traquer le ressort au niveau du sol. Selon les cas, il peut être nécessaire de retirer quelques vis supplémentaires fixant le circuit imprimé clavier. Voilà, vous n'avez plus qu'à examiner les touches fautives. Les problèmes mécaniques sont fréquemment apparents (élément de rappel cassé ou décollé, pastille de contact décollée...). Et bien souvent, un peu de colle y remet bon ordre. Si la touche n'est pas directement réparable, il existe toujours la possibilité de canibaliser une autre touche parmi celles rarement employées (pause...). Tant que vous y êtes, profitez-en pour nettoyer l'intérieur du clavier au pinceau, la poussière adore s'y accumuler. Si vous n'arrivez pas à régler un problème de clavier hors garantie, ne l'amenez pas en réparation. Les claviers sont standardisés (claviers classiques à prise DIN 5 broches, mini-DIN ou claviers USB) et il est facile de racheter un clavier correct à faible prix (on trouve des claviers standard autour de 100 F).

CARTE MERE CACHANT 64 MO DE DRAM

Lorsqu'on annonce qu'une carte mère peut cacher 64 moctets de mémoire vive, cela ne veut pas dire que vous ne pourrez pas monter à plus de 64 moctets sur la carte mère. Mais seulement que le système de cache de niveau 2 ne peut couvrir que cette taille mémoire. Tout accès à des données placées hors de la zone mémoire couverte s'effectue correctement mais sans le bénéfice du cache (on peut perdre facilement 20 % de vitesse). Malgré cette perte de rapidité, la vitesse mémoire vive l'emporte largement sur les meilleurs disques durs. Aussi, avoir beaucoup de mémoire, quitte à dépasser la zone reconnue par le cache, reste un gros avantage quand on emploie de grosses applications sous Windows 95. Ce dernier mettant alors nettement moins à contribution (voire plus du tout) la mémoire virtuelle sur disque dur. La taille de mémoire vive que peut cacher une carte mère est déterminée principalement par son chipset (3) et également par l'organisation de la mémoire cache elle-même.

VENTILATEUR BRUYANT

Si le ventilateur de l'alimentation du PC est excessivement bruyant, il faut se méfier car il s'agit d'une partie essentielle au bon refroidissement du PC et de nombreux ennuis surviennent en cas de surchauffe des composants. Vérifiez tout d'abord qu'aucun câble ne touche l'hélice du ventilateur. Notez aussi que la poussière ayant tendance naturellement à se coller sur les pales du ventilateur, cela provoque à la longue une surcharge qui peut créer des vibrations, et donc un bruit anormal, voire finir par user prématurément les paliers ou roulements à billes. Dans ce cas, la solution est simple, nettoyez l'hélice... (pinceau, bombe soufflante, etc.). Au besoin, vous pouvez légèrement lubrifier l'axe de l'hélice avec un produit non gras (KF Contact, etc.). Si le bruit persiste, c'est peut-être signe que le roulement à billes (ventilateurs de qualité) ou les paliers sont endommagés. Dans ce cas, il est préférable de remplacer le ventilateur. Ces conseils sont également valables pour le ventilateur du processeur, dont le bon fonctionnement est tout aussi important.

LIGNE HORIZONTALE À L'AFFICHAGE

L'apparition d'une ligne horizontale permanente à l'affichage est en général plus un signe de problème matériel que logiciel. Malgré cela, commencez tout de même par tester le driver logiciel (changez-en pour la dernière version). A présent, faites des tests systématiques en changeant de résolution et de moteur d'affichage (par exemple, sous Windows 95 et avec des jeux DOS divers). Si le problème apparaît régulièrement, le hardware est en cause. C'est très certainement votre carte graphique. Un autre indice d'un problème de carte vidéo est le fait que, à palette de couleurs équivalente et résolution différente, la ligne apparaît à des positions d'écran différentes. De même, un défaut visuel qui empire progressivement avec le temps est souvent signe d'une panne thermique. Dans le cas d'une panne de la carte graphique, cette ligne horizontale parasite dénote très certainement un

E DELCO

problème dans la mémoire vidéo. Si les mémoires de la carte graphique sont sur support, essayez de les retirer, puis de les ré-enfoncer avec précaution, vérifiez bien qu'il n'y a pas de pattes pliées. Si votre carte est équipée de plusieurs "chips" mémoire, mais peut fonctionner avec moins, vous pouvez essayer de configurer la carte avec moins de mémoire (4) et tester les puces mémoire en les remplaçant une par une (voir documentation pour les possibilités de configuration mémoire) de manière à localiser le composant fautif.

BUS 100 MHZ ET CARTE SOCKET 7 ?

Oui, il y aura des cartes socket 7 avec un bus mémoire 100 MHz, leur disponibilité est imminente (notez que le prochain processeur AMD, le K6 3D, est spécialement étudié pour le 100 MHz). Les architectures à base de Pentium 2 (slot 1) doivent aussi bénéficier de cette nouvelle vitesse (5) de bus avec la future arrivée du nouveau chipset 440BX. L'arrivée du bus 100 MHz n'est pas négligeable puisqu'à fréquence processeur équivalente, en passant de 66 MHz à 100 MHz, on obtient un gain en performances de 5 à 20 % (chiffres peu représentatifs du potentiel réel, les rares cartes mères 100 MHz disponibles n'étant pas encore optimisées). Si vous ne désirez pas attendre l'arrivée de ces nouvelles cartes mères dites "super7", il existe une solution intermédiaire : les cartes socket 7 dotées de réglages fréquence 75 MHz et 83 MHz en plus du 66 MHz standard de tout système Pentium. Bien entendu, de telles fréquences de fonctionnement imposent l'usage de mémoire SD RAM exclusivement (l'EDO RAM peut difficilement dépasser 75 MHz).

SYSTEME BI-PENTIUM ?

Oui, le gain en performances sur une machine à deux processeurs est très intéressant (au moins 40 à 50 % par rapport au même processeur seul). L'inconvénient, c'est qu'il faut employer un système d'exploitation capable de gérer cette configuration particulière. Par exemple, Windows 95 ne pourrait pas tirer parti d'un tel matériel. A l'inverse, l'augmentation de puissance serait sensible sous Windows NT ou Unix. L'utilisation de PC bi-processeur est, pour cette raison, plutôt cantonnée au domaine professionnel (serveurs, etc.).

INSTALLER UN SECOND CD-ROM EIDE

Cela ne devrait pas poser de problèmes, l'interface EIDE est capable de gérer jusqu'à quatre unités (disque dur, CD-Rom...) en même temps. Utilisez à cet effet le canal secondaire (modifiez en conséquence la configuration au SETUP) et mettez simplement la nouvelle unité en mode "esclave" en reliant son câble au second port EIDE (au besoin, utilisez un câble prévu pour deux unités). Si, malgré tout, cela ne fonctionne pas, essayez d'intervertir les lecteurs (changer le "maître" et "l'esclave"). Tout comme les disques durs, il peut parfois y avoir une position préférentielle. La reconnaissance du nouveau matériel devrait s'effectuer automatiquement avec Win95. Par contre, si vous utilisez toujours MS-DOS 6.22, il faudra modifier vos options de démarrage (config.sys et autoexec.bat) pour charger le pilote du nouveau lecteur de CD-Rom ainsi que modifier la commande MSCDEX dans votre autoexec.bat en lui rajoutant une option /D:»lecteur 2» pour que la nouvelle unité soit reconnue.

NOTES

(1) Vous trouverez une ample documentation sur ce sujet en vous référant aux revues de montages électroniques comme Elektor ou Electronique pratique (http://www.eprat.com et www.elektor.com) ou aux fabriquants de kits (Velleman par exemple: www.velleman.be).

(2) Il existe de nombreux types de technologie de clavier. Tous les claviers reposent sur un micro-contrôleur dédié, surveillant autant de contacts qu'il y a de touches. Ce processeur spécial dispose de sa propre mémoire et est relié à l'unité centrale par sa propre interface de communication série. Les solutions utilisées pour fabriquer les touches, leur système de contact et le système de rappel sont extrêmement variées, elles. Les éléments de rappel peuvent aussi bien être individuels (petits ressorts, mousses, coupelles caoutchouc, etc.) que collectifs (feuille élastique de la taille du clavier, regroupant tous les éléments de rappel). Quant aux systèmes de détection de l'enfoncement des touches, ils sont tout aussi diversifiés : capacitifs, magnétiques, résistifs, contacts électriques directs (cette méthode n'est plus vraiment employée à cause de problèmes potentiels d'oxydation).

(3) Voici les possibilités de quelques chipsets Intel classiques et du futur chipset AMD : Intel 430 HX (Triton 2) max RAM : 512 Mo, max caché : 64 Mo en standard et jusqu'à 512 Mo en rajoutant une mémoire "Tag RAM" spéciale (les cartes Asustek T2P4 ont cette possibilité par exemple). Intel 430 VX, max RAM : 128 Mo, max caché : 64 Mo. Intel 430 TX, max RAM : 256 Mo, max caché : 64 Mo. AMD-640 max RAM : 512 Mo, max caché : 512 Mo.
Notez que dans le cas des cartes mères exploitant des Pentium II, vu que le cache-mémoire de niveau 2 et la "tag RAM" sont intégrés à la cartouche processeur, la zone mémoire cachable ne dépend plus du chipset mais du processeur. Les Pentium II actuels peuvent cacher un maximum de 512 Mo de RAM. Les possibilités réelles dépendent bien sûr en dernier ressort du modèle de carte mère.

(4) Selon le type de carte vidéo, le nombre de puces mémoire varie fortement. Une ancienne carte ISA peut disposer de 16 chips pour "seulement" 512 Ko RAM (il faudra retirer 8 chips pour la mettre en mode 256 Ko) alors que les cartes plus récentes utilisent souvent des puces de 1 moctet. Avec une carte 4 moctets, on peut généralement passer en mode 2 Mo, et avec une carte 2 Mo en version 1 Mo (ne coupez pas la puce en deux si vous n'avez qu'une seule puce 1 Mo !)

(5) Pour l'instant, le bus mémoire des PII est cadencé à 66 MHz, et il faudra probablement un Pentium II de la prochaine génération (P2350/100 ou P2 400/100) pour profiter de ce nouveau bus rapide.

ERRATUM

Ooops, il y a eu une malencontreuse erreur dans "Le Delco" du mois dernier, et d'autant plus ridicule qu'elle est grossière! (un fumble comme diraient nos amis rôlistes). La tirade sur la MONSTER 3D ou MAXI GAMER 3D est totalement fausse. En effet, la Maxi Gamer est bien équipée d'un chip Voodoo de chez 3Dfx et non du Voodoo Rush. Du coup, les performances de ces deux cartes sont identiques à un poil près, et ces deux cartes nécessitent bien une carte graphique 2D supplémentaire. Les cartes vidéo 3D utilisant vraiment le Rush (qui intègre bien une partie 2D) sont principalement la Jazz Adrenaline, l'Hercules Stingray et la Deltron Realvision Flash AT3D. Notez également que les dernières versions de drivers pour le Rush atténuent fortement l'écart de performances entre Voodoo et Rush, qu'on se le dise. Nos excuses à Guillemot International. En punition, le responsable copiera 500 fois : "Il faut toujours vérifier ses sources, même quand on termine son boulot à la bourre, au petit matin", voilà, voilà...



L'aire de l'utilitaire

"Bonjour à toute la rédaction. Utilisant le DOS depuis longtemps, une idée géniale m'est venue. J'aimerais faire un programme révolutionnaire qui représenterait un bureau bourré d'icônes, sur lesquelles on pourrait cliquer pour ouvrir des fenêtres. Je pense déjà le nommer habilement Windows 95. Seulement voilà, je ne sais pas programmer et je ne dispose que de deux semaines de vacances. Pouvez-vous me conseiller un programmateur de couscous ? La cocotte Seb est-elle vraiment sûre ? Faut-il l'Internet ?" Vous êtes nombreux à nous demander ce qu'il faut pour commencer à programmer. Nous avons donc sélectionné ces deux utilitaires de chez Microsoft. Nous les avons choisis pour une raison simple : ils sont les plus didactiques et les plus répandus. (La cocotte Seb n'explose qu'à partir de 8 200 mètres d'altitude. Feu le Yeti n'avait pas lu la notice).

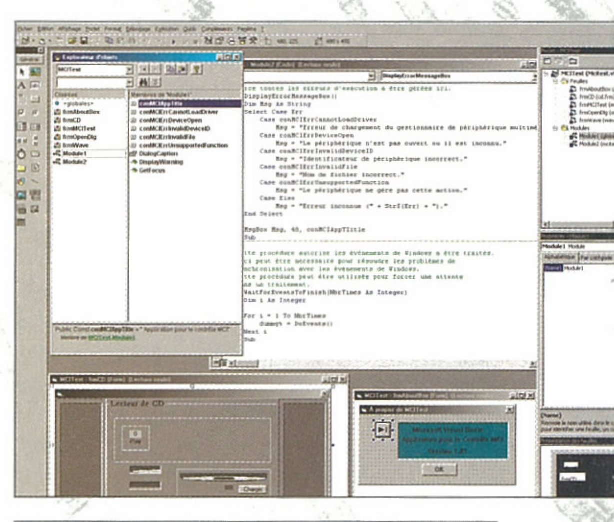
JÉRÔME DARNAUDET

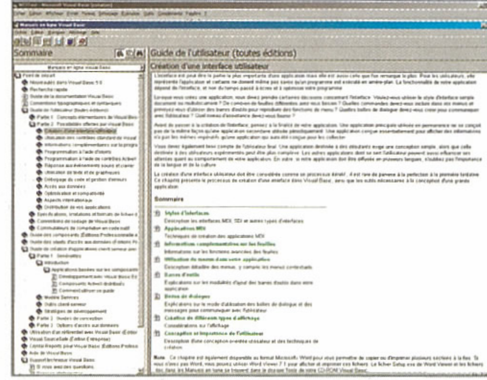
VISUAL C++ 5.0

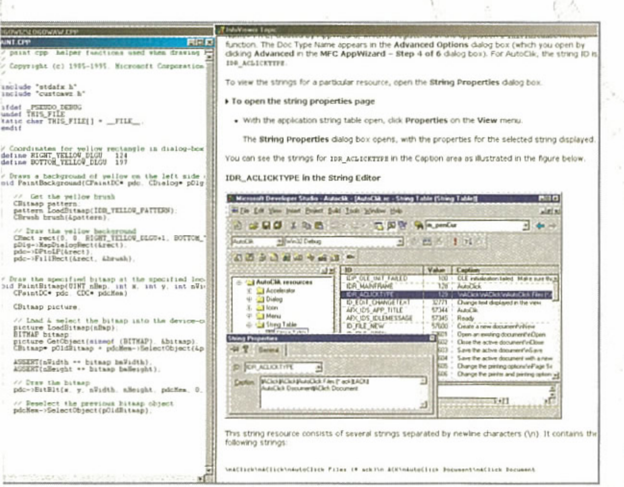
Le langage C++ présente de nombreux avantages : il est le plus utilisé à ce jour, il est portable d'une machine à l'autre (moyennant de faibles modifications), il dispose de fonctions très puissantes et, une fois compilé, offre une vitesse d'exécution suffisante pour la majorité des applications, y compris les jeux. Un seul inconvénient : son apprentissage n'est pas des plus simples. Le choix d'un tel produit implique donc une grande détermination de votre part. Si votre ambition future est de devenir programmeur ou, tout du moins, de créer une suite d'applications puissantes, alors prenez le taureau par les cornes, armez-vous d'un maximum de bouquins initiatiques et jetez-vous à l'eau. Comptez quelques mois avant de maîtriser les fonctions principales de ce langage. Après cela, vos ambitions les plus folles pourront voir le jour. Microsoft Visual C++ 5.0 se décompose en plusieurs versions dont la plus intéressante reste celle d'Initiation. Proposée à 990 francs TTC (450 F pour les étudiants), elle comporte tout ce qu'il faut pour commencer à moindre frais, y compris l'intégration d'Internet. Le soft dispose dès le lancement d'une documentation en ligne bourrée d'exemples et de tutorials vous guidant pas à pas. De par la richesse du produit, on se perd facilement au début entre les différents modules, mais la convivialité de l'ensemble reprend rapidement le dessus. À titre d'info, la version initiation suffit amplement à faire un jeu de très bonne qualité, pour peu que l'on devienne une bête en programmation. Les autres versions de Visual C++ incorporent un compilateur plus performant et des fonctionnalités orientées vers les bases de données et autres outils dédiés à l'entreprise. Les prix varient de 4 000 à 9 900 francs. Voilà donc un superbe outil destiné aux p'tits gars qui n'en veulent !

VISUAL BASIC 5.0

Inventé à l'origine pour faciliter la programmation du débutant, le langage Basic est devenu aujourd'hui un langage puissant et rapide. Il reste donc le meilleur moyen d'aborder la programmation, d'autant que ses possibilités demeurent pratiquement illimitées. La plupart des sharewares faits par nos lecteurs sont d'ailleurs réalisés avec Visual Basic. La première édition Initiation commence à 990 francs TTC (450 pour les étudiants) et, comme pour Visual C++, la plus complète atteint les 9 900 francs. La prise en main du produit est agréable et le Guide de l'utilisateur bien conçu. Comptez quelques jours, voire quelques semaines, avant de pouvoir créer des applications qui tiennent la route. Bien que cette version 5.0 offre une compilation en code natif multipliant la vitesse d'exécution des applications par 20 par rapport à la version 4, elle ne permet pas la création d'un jeu d'action de qualité. En revanche, il serait parfaitement concevable de créer un jeu du type de Bomberman, de Monkey Island ou de Sim City. De plus, des milliers de routines peuvent facilement se trouver sur le Net. Parmi les fonctionnalités les plus importantes figure l'intégration des composantes Internet, d'ActiveX mais surtout des aides comme l'IntelliSense vous suggérant des lignes de codes en devinant vos intentions. Dans le même registre, l'assistant à l'installation vous guidera pour la création d'une application installable. Bref, Visual Basic 5 conviendra à quiconque voulant goûter aux joies de la programmation sans toutefois vouloir en faire un métier… quoique.







Désolé…

… mais vous montrer les performances exceptionnelles de notre nouvelle carte Monster 3D II sur du papier serait vraiment illusoire. Idem pour la carte Monster Sound, vous avez déjà écouté du papier vous ?

REFLEXION FAITE

Monster 3D II

- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI.
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.

http://www.diamondmm.de



Monster 3D II

Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets de la performance avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses record et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément hallucinante.



Monster Sound

Avec la Monster Sound, vos oreilles connaîtront elles aussi le grand frisson. Grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur le bus PCI, vous profiterez d'un son d'une extraordinaire fidélité, et cela, où que vous vous placiez.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **Surcouf - LCDI Advance - aAt Superstore - magasins FNAC** (MONSTER 3D II).

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale) : 122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France - Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01.

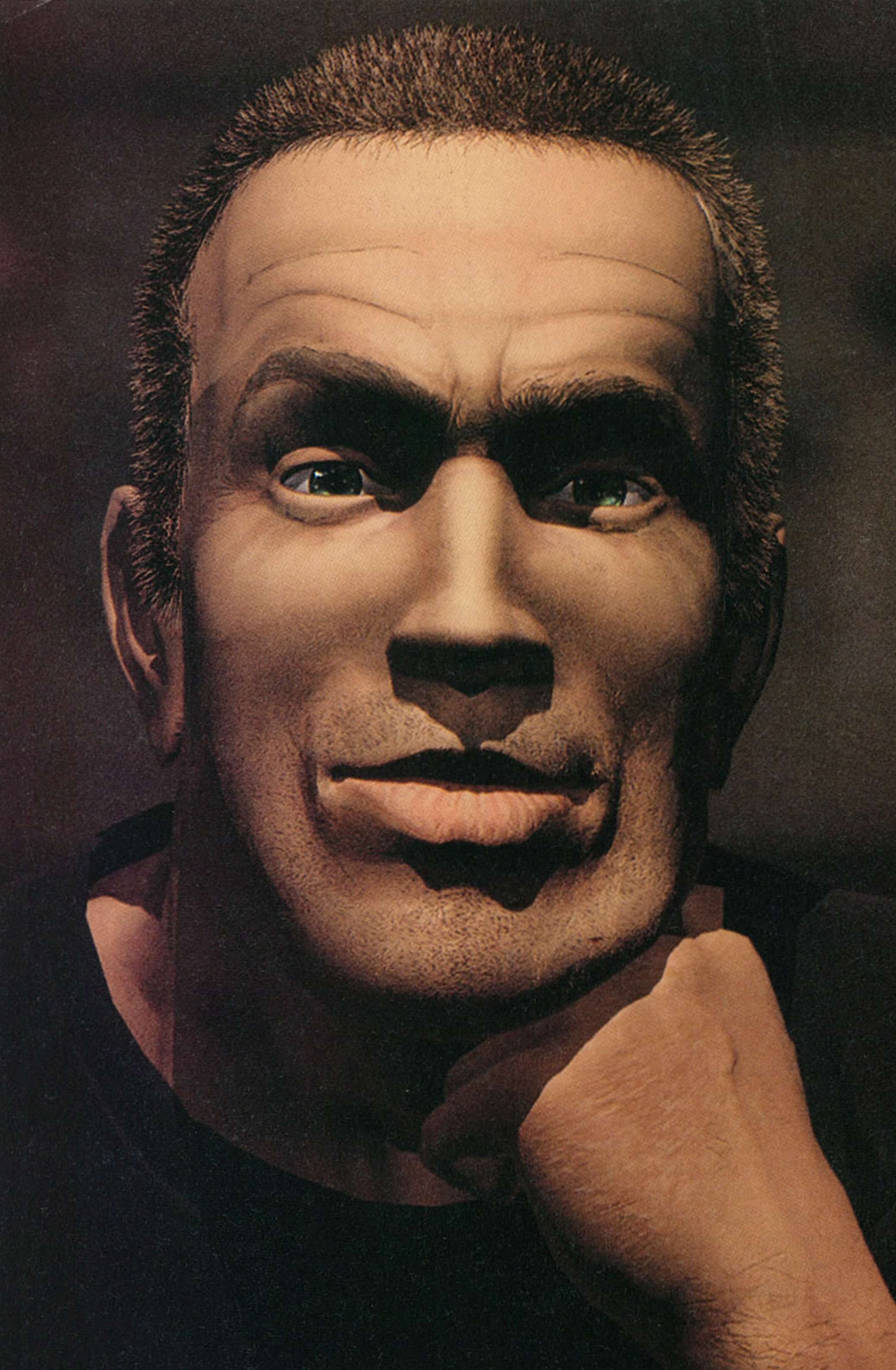
BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (keyword : DIAMOND).

Arrow Computer :	High Tech Services :	Ingram Micro :	KARMA :
Tél. : 01 60 92 60 60	Tél. : 04 42 20 59 59	Tél. : 03 20 88 58 00	Tél. : 01 46 74 56 56
Fax : 01 60 92 60 69	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 03 20 88 58 88	Fax : 01 46 74 00 37


INFOGRAMES


ocean


APPEAL

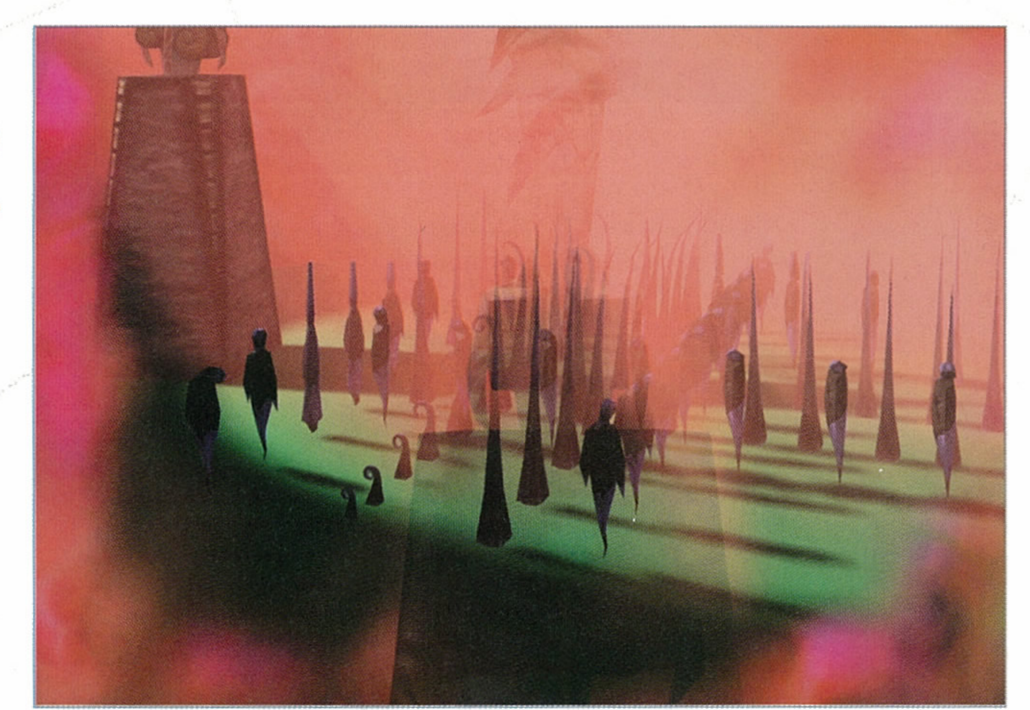


Un autre Monde,
une autre expérience...
outcast

Gros Plan

Signe des temps ? Il semblerait que certains chefs d'équipes de développement, peut-être plus malins que les autres, commencent à jeter un coup d'œil vers les produits de leurs illustres aînés. Attention, je ne parle pas ici d'un sombre crétin lorgnant sur un Command And Conquer pour tenter d'en tirer la manne du succès, mais bien de passionnés ayant derrière eux dix ans de jeux et tentant de réparer les erreurs du temps et de l'oubli. Après V2000 (la suite de Virus dont nous vous parlions en news le mois dernier), nous nous sommes rendus dans l'un des studios de l'éditeur Psygnosis, dans les Midlands, pour y découvrir un autre de ces illustres produits des eightie's ressortant, comme un diable de sa boîte, de l'histoire du jeu vidéo.

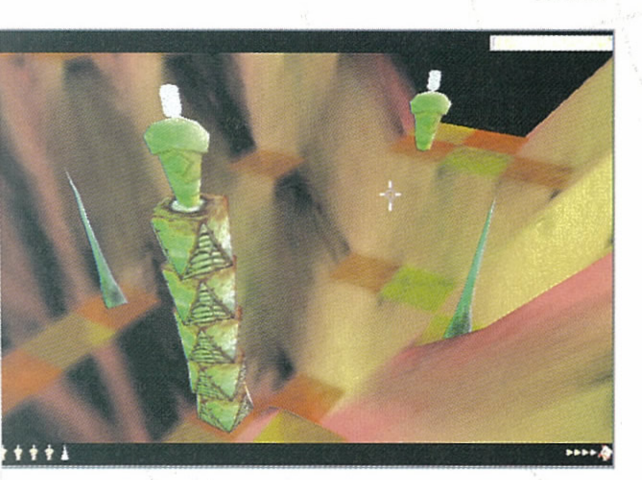
Bob Arctor

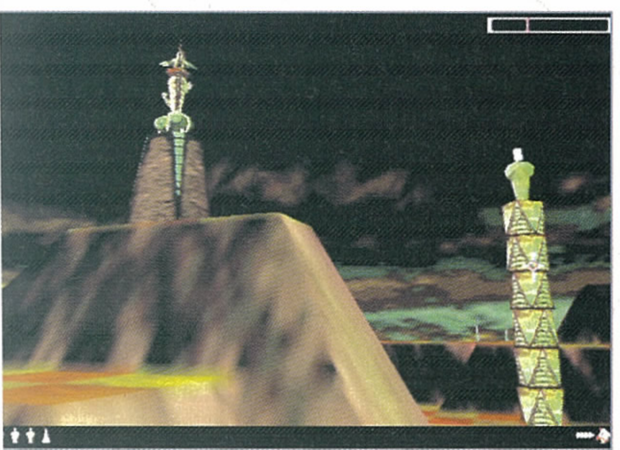


Sentinel

Dans toute l'histoire des jeux vidéo, il est bien rare qu'un titre aussi zarbi arrive à survive à l'oubli. Pourtant, avec une dizaine d'années de recul, on arrive toujours à retrouver des fanatiques de ce titre aussi mythique sur machines 8bits qu'un Midwinter ou un Carrier Command. Enquête faite à Joystick : beaucoup, après avoir été surpris par la question «Tu te souviens de Sentinel ?», prenaient un air dérouté puis éclairé en se remémorant les dizaines d'heures passées dessus ou tout du moins en s'apercevant qu'ils en gardaient un souvenir plus ou moins précis. Voici de brefs extraits de leurs réponses : «Des sapins !, il y avait des sapins et puis ce truc qui te regardait d'en haut, ça me faisait flipper» (Gana). «Je me souviens que c'était immense, y avait des milliers de niveaux, fallait se téléporter» (moi). «Un jeu zen, on retrouvait les différents éléments d'un jardin japonais : des minéraux, des végétaux et euh, des robots» (Moulinex). «Ouaip, c'était un jeu de Crammond, le gars qui a fait F1GP2» (Casque noir). «C'était la première fois que je ressentais l'informatique différemment, tout d'un coup, c'était plus des jeux de plateau, ni de plates-formes mais autre chose» (Stéphane). «Sentinel ? le truc en 3D où il fallait se tourner du bon côté ? C'est l'un des premiers jeux de robots auxquels j'aie joué, l'un des seuls jeux de robots géants avec des lasers corrects» (Greg, PlayStation Magazine).

On peut le voir, Sentinel apparaît avec le temps comme une espèce d'auberge espagnole où toutes les impressions zarbis se rencontrent pour venir bouffer une paella (oui, je vous rappelle qu'elle est en Espagne, l'auberge).



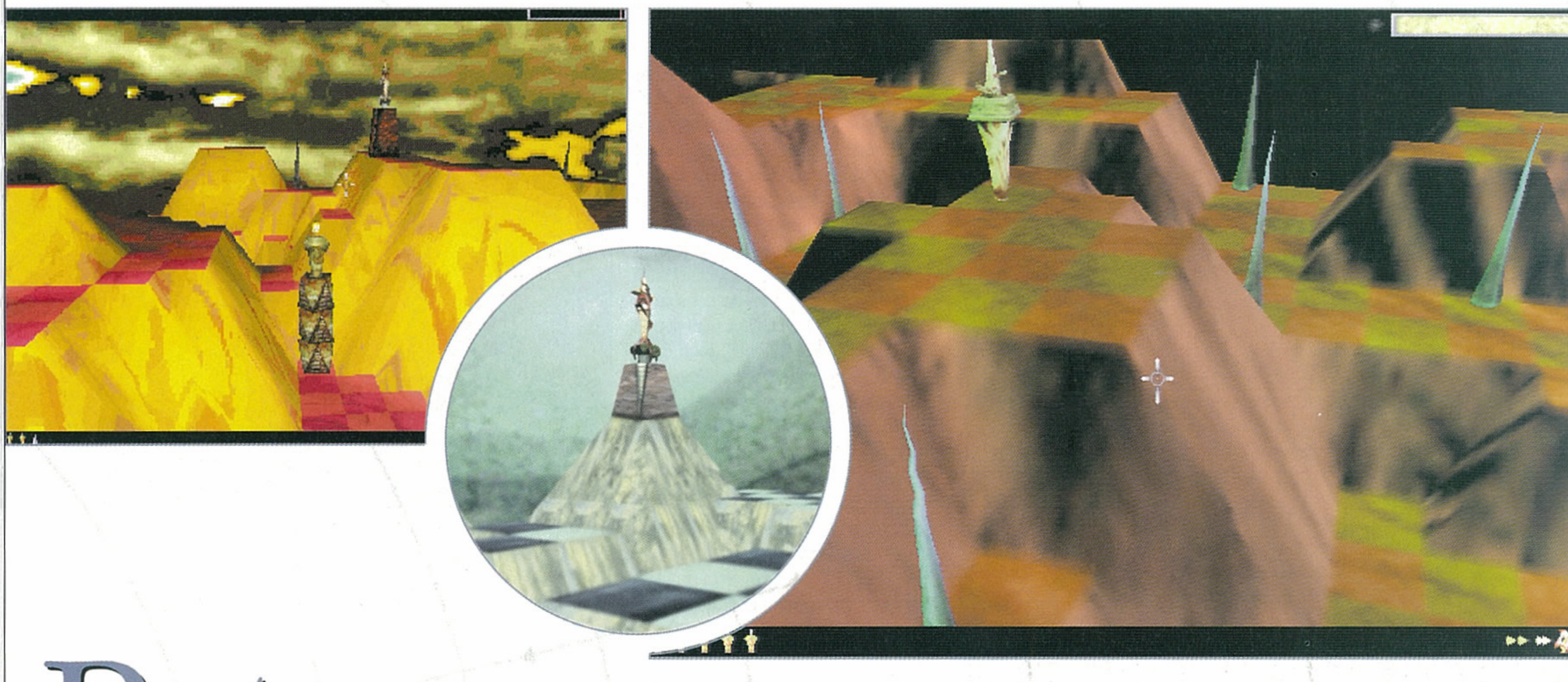


■ UN GRAND JEU, UN CONCEPT CONFUS

Le concept global de Sentinel est le suivant : sur un terrain en 3D composé de collines, le joueur est un robot dont la mission (on le devine, Crammond a toujours été peu explicite là-dessus) est de détruire des Sentinels, sortes d'incarnations de trucs pas cools qui ont toujours la fâcheuse idée de se trouver au sommet des collines les plus hautes. Dans ce monde, on peut trouver, à part vous, des rochers et des arbres. Chacun de ces objets possède un potentiel énergétique. Le robot dans lequel vous vous trouvez va commencer le jeu situé dans le niveau de terrain le plus bas. Chose importante, il est incapable de mouvements. Mais il est muni d'un convertisseur énergie/matière qui va lui permettre d'absorber tout objet présent, à condition qu'il puisse percevoir le terrain sur lequel ce dernier est posé. Cela implique plusieurs choses :

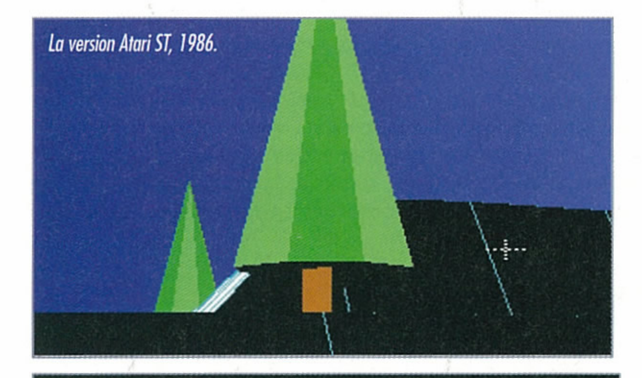
- On ne peut absorber un objet qu'en le surplombant un peu, donc si l'on peut percevoir la base sur laquelle il est juché.
- On ne peut absorber le Sentinel (le jeu s'appelait Sentry dans les pays anglo-saxons) qu'en dernier (ça tombe bien, c'est le seul moyen de passer au niveau supérieur).

Pour vous déplacer sans avoir à vous mouvoir, vous allez devoir créer de nouvelles formes sur le terrain. Tout d'abord des rochers, dont la taille est d'un demi-niveau de hauteur et sur lesquels vous pourrez vous élever à votre guise. Ensuite, généralement, lorsque vous vous retrouverez perché sur ce rocher, vous devrez créer un nouveau robot et transférer votre incarnation dans ce dernier. Il ne vous restera plus qu'à absorber votre ancienne coquille, que vous surplombez, et qui ne vous est plus d'aucune utilité. Ce geste d'auto-ingestion vous permettra de refaire un peu le plein



Returns

d'énergie. Voilà, vous avez bougé, simple non ? Pendant ce temps, le Sentinel ne reste pas inactif malgré son immuabilité. Il tourne sur lui-même comme un phare dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à la recherche de tout ce qui est dans son champ de vision et qui représente plus d'énergie qu'un arbre. Aussi, s'il aperçoit des rochers sur le terrain, il cherchera à les absorber. Et si par malheur, il vous aperçoit, vous, il tentera d'en faire autant. Parfois, certains niveaux seront compliqués par la présence de Guardians, des aides du Sentinel bénéficiant des mêmes pouvoirs.


La version Atari ST, 1986.

■ RÉMINISCENCES FREUDIENNES

Le thème, et surtout le monde, n'a cessé d'exciter les imaginations les plus débordantes quant à sa signification fondamentale. John Cook, de No-Games Games, nous en dit un peu plus :

«L'essence du jeu est basée sur l'énergie et son absorption. Beaucoup ont essayé de trouver des explications sur le monde...»

«Le concept qui domine le jeu est basé sur l'énergie et la hauteur. On peut très facilement y trouver des consonances métaphysiques ou scientifiques, et même sociales, car plus vous êtes haut, plus vous êtes puissant. Si vous êtes plus puissant, vous pouvez absorber l'énergie d'un autre, si vous êtes plus bas, vous pouvez être repéré, et si vous êtes repéré, on vous prend votre énergie. Si vous n'avez plus d'énergie, vous êtes fini. La hauteur représente l'importance sociale et l'énergie, les possessions.»

«Le concept de ce jeu est en lui-même tellement abstrait que vous pouvez y trouver toutes les significations possibles et imaginables : moi-même, lorsque j'ai commencé à m'y mettre, je venais juste de passer une licence de physique et de chimie et lorsque je regardais les terrains de Sentinel, ils me faisaient invariablement penser à une espèce de diagramme de système moléculaire avec de hautes et de basses énergies.»

«Pour Jason (NDR : le programmeur principal), c'est une complète allégorie œdipienne, le Sentinel représentant le regard du géniteur, etc. Un jour où nous étions en réunion avec tous ces types en costard, un gars du marketing un peu curieux lui posa la question : «Que pensez-vous que représente Sentinel en réalité ?» Et Jason d'expliquer : «C'est un pur concept freudien où il faut tuer son père, coucher avec sa mère...», rendant ainsi tous ces gens très inquiets (rires).»

Sentinel fait des émules

Lorsqu'une idée est dans l'air du temps, vous savez comment ça se passe. Michael Heinrichs et Gordon Niguma sont des étudiants en informatique. Et comme projet de maîtrise, ils ont réécrit Sentinel pour plate-forme Silicon Graphic (Indy ou Indigo) et le mettent à disposition sur leur page du http://fas.sfu.ca/1/cs/people/GradStudents/heinrica/personal/sentinel.html. Le jeu a été entièrement réécrit en langage C et ne comporte que le premier niveau. Une curiosité.


La version Silicon Graphics !

■ SENTINEL RETURNS

Développé par Hookstone et John Cook pour le compte de Psygnosis, Sentinel Returns comprendra 650 niveaux de terrains dont le concept est basé sur les éléments (eau, terre, feu) et où de nombreuses





Sentinel Returns

Questions à l'équipe de Hookstone/No-Name Game

Joystick : Au sein de l'équipe de développement, combien de personnes avaient joué à Sentinel des années auparavant ?
La plupart y avaient joué un peu, mais en fait, seul John Cook était complètement obsédé par ça car il a fini les 10 000 niveaux à deux reprises.
Joystick : Est-ce que vous étiez excités d'avoir l'occasion de donner à Sentinel de nouveaux concepts ?
Sentinel Returns a de nouveaux graphiques, un concept sonore et de nouveaux éléments de gameplay. Ainsi que de nouvelles options telle que le mode multijoueur. Mais pour la première suite, il était important de ne rien changer de fondamental dans le jeu, de façon à ce qu'il reste familier aux anciens joueurs et qu'il apparaisse comme une bouffée d'air frais pour les nouveaux venus. L'idée selon laquelle il faut ajouter des bonus à un jeu pour le rendre plus neuf est une chose à laquelle nous ne croyons vraiment pas.
Joystick : Est-ce que Geoff Crammond a jeté un coup d'œil à Sentinel Returns ? Si oui, quelles ont été ses réactions ?
Avant même d'avoir démarré le développement, nous avons expliqué à Geoff ce que nous voulions faire exactement avec son jeu. Et comme pour tous les projets sur lesquels nous avons travaillé, le résultat est exactement ce que nous voulions qu'il soit. Je pense que Geoff sera très fier de ce que nous avons fait de son petit.
Joystick : Combien de nouveaux terrains et d'ambiances verrons-nous dans le nouveau Sentinel ?
Nous avons quatre types fondamentaux d'environnements, à savoir l'air, la terre, le feu et l'eau. Chacun a son propre graphisme, son ambiance et son thème sonore. Mais bien au-dessus de tout cela, il y a des milliers de permutations de palettes, de types de textures et de calques, tant sur le terrain que dans les cieux.
Joystick : Y a-t-il d'autres sortes d'ennemis comme des gardiens ou des sentinelles plus faibles ?
Dans les derniers niveaux, le Sentinel aura d'autres gardiens avec lui, placés à d'autres points du terrain, on les appelle des "Sentries" et ils doivent être absorbés avant que vous ne puissiez faire un sort au Sentinel. Ils tournent tous à différents instants et il devient vraiment dur de trouver un endroit sûr pour se cacher sur le terrain. En plus de ceux-ci, le Sentinel peut créer des Meanys. S'il peut seulement voir la moitié de votre corps, il peut seulement vous scanner à moitié. S'il y a un arbre à côté de vous, il le transformera en Meany. Le Meany vous téléportera ailleurs pour essayer de vous faire sortir de votre cachette de façon à vous révéler au Sentinel dans votre intégralité.
Joystick : Comment marche le mode multijoueur dans Sentinel Returns ?
Dans le jeu multijoueur, le joueur fait la course contre deux ou quatre adversaires pour arriver le premier au sommet et absorber le Sentinel. Le Sentinel et les gardiens essayeront toujours de vous absorber et lorsqu'un autre joueur vous verra en premier, il pourra vous téléporter dans une partie plus basse du terrain. Le jeu en réseau est rapide et très mesquin.
Ce mode multijoueur est un autre bon exemple de la façon dont on peut améliorer une idée de jeu classique sans changer ses principes fondamentaux qui ont fait de lui ce qu'il est. J'espère que tous les joueurs vont aimer jouer les uns contre les autres.
Joystick : Avez-vous jeté un coup d'œil sur la version SGI que deux étudiants ont écrite ? Qu'en pensez-vous ? (voir encadré)
Cette version est totalement similaire (concept et graphisme) à la version originale. Nous avons vu leur site Web et le jeu qui comporte un seul niveau. Je pense que c'est un exemple parfait pour illustrer l'impact extraordinaire qu'a eu ce jeu, à tel point qu'encore maintenant, des personnes en font leur sujet de thèse.
Joystick : Y a-t-il d'autres jeux illustres que No-Name Game projette d'acquérir dans le futur ?
Le but de No-Name est dédié à la réécriture de concepts de jeux classiques et consiste à les améliorer pour les réadapter au public de maintenant. Mais bien entendu, tous les vieux jeux ou même tous les grands classiques ne sont pas adaptés pour ce traitement. Mais après Sentinel Returns, j'aimerais faire une nouvelle version de Carrier Command ou de quelque chose d'autre dont je n'ai pas le droit de parler pour le moment. Et ensuite Sentinel 3 !

améliorations ont été apportées par rapport à l'original. Mais ces dernières, dans leur grande majorité, ne concernent que les aspects visuels du jeu qui tourne désormais avec une carte 3Dfx faisant baigner le tout dans une ambiance encore plus inquiétante que des polygones bleus et blancs, et apportant de superbes textures et illuminations. Le look de Sentinel a été retravaillé et les graphistes ont pris soin de ne pas "le faire ressembler à quoi que ce soit d'autre qu'un Sentinel". John Cook trouvait le gameplay du premier jeu tout simplement "parfait" et il compte le laisser tel quel dans ses plus grandes lignes.



Sans cartes accélératrices, le jeu bénéficie aussi de textures fort correctes et il demeure agréable à l'œil jusque dans les résolutions les plus basses (320*200) pour les machines les plus lentes ou pour les portables de cadres qui voyagent beaucoup.

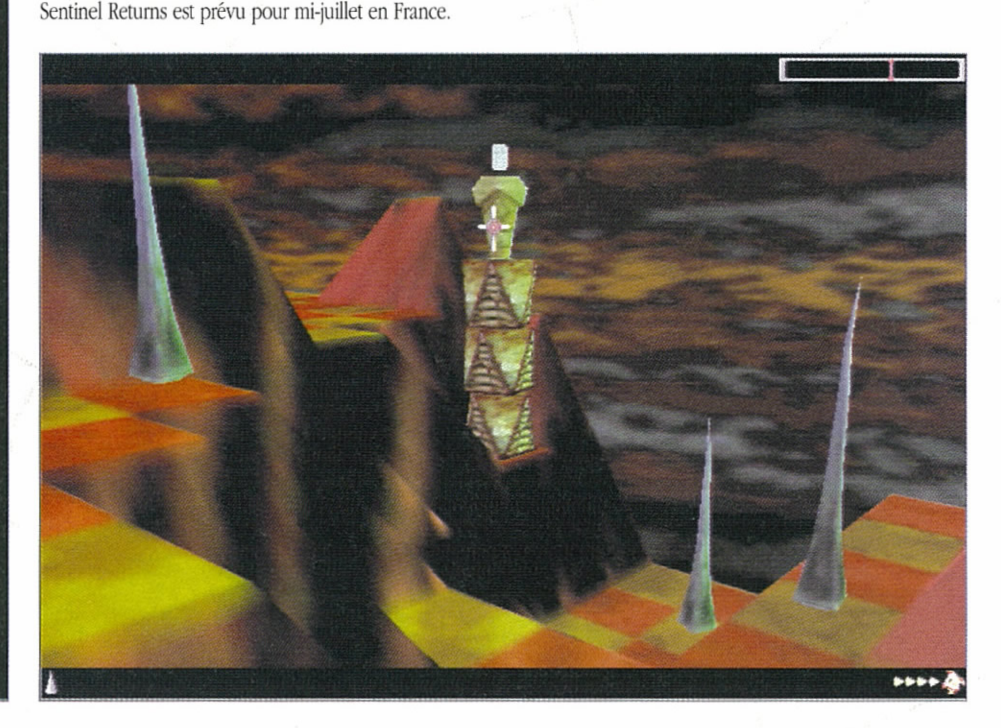
Les niveaux qui, dans l'original, avaient un peu été générés au petit bonheur, voire au hasard, ont ici été totalement travaillés. Le jeu dans sa globalité en comprendra un peu plus de 600 (oserais-je dire 666 ?). Ils seront divisés en groupes distincts, reprenant les différents éléments (terre, feu, eau) pour permettre un jeu d'une difficulté progressive sur laquelle le jeu original de Crammond passait un peu outre. Et pour ceux qui ne seront pas satisfaits du nombre de mondes proposés, l'équipe de développement a travaillé sur un éditeur de niveau aléatoire intelligent qui devrait être à même de générer des billions de niveaux bien conçus et faisables.

■ LA MUSIQUE

John Cook : «Avec quelques personnes de Psygnosis, nous somme des grands fanatiques de John Carpenter et de son œuvre. Nous avions même fait une blague qui disait : "John Carpenter fait des films dans le seul but de faire les musiques". Alors, j'ai demandé à Psygnosis de prendre contact avec l'agent de Carpenter, qui était en plein milieu du tournage de son dernier film "Vampires", pour lui proposer de bosser avec nous. Chose surprenante, il a accepté. Cela nous a d'ailleurs semblé un peu bizarre au début : John est déjà quelqu'un de célèbre, de talentueux et de riche mais il s'avère qu'il était tout simplement fier que quelqu'un veuille tout spécialement utiliser SA musique. Je suis aussitôt allé à Santa Fe, sur les lieux du tournage, passer un peu de temps avec lui, lui montrer le jeu et exposer ses concepts et son ambiance, ce qui l'a emballé. Ses journées se passent ainsi : le jour il finit son film, le soir il va en studio pour enregistrer. John ne connaissait pas le premier jeu. En fait, il n'est même pas un joueur à la base. Mais depuis, il s'y est mis.

■ NO-NAME GAME

Le concept même de No-Name réside dans le fait d'acheter des licences de jeux anciens ou classiques qui présentent encore de nos jours des idées révolutionnaires de gameplays afin de les remettre au goût du jour. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il y a dix ans, les bonnes idées fleurissaient et, pour faire une généralité, étaient en nombre inversement proportionnel à l'espace laissé par les supports sur lesquels ils se trouvaient. Sentinel Returns est le premier projet sur lequel s'est penché No-Name Game. On leur souhaite une longue et heureuse vie (NDRC : J'insiste, je veux rejouer à The Hobbit).
Sentinel Returns est prévu pour mi-juillet en France.



LE TOP DES ACCESSOIRES PC

Logic3

L'ergonomie et la robustesse optimale, la qualité irréprochable, et la richesse des fonctions : voici les atouts de la gamme des joysticks PC de Logic 3 ! Conçus pour fonctionner sur les jeux les plus fun, et avec des caractéristiques nées d'une technologie de pointe, les joysticks PC de Logic 3 donnent aux joueurs une maîtrise totale.

JT250 – PC PHANTOM

Le Joystick PC Phantom, très en avance sur son temps, offre une exceptionnelle prise en main, 1 bouton 4 points de vue, 2 boutons de tir automatique et 4 boutons de tir rapide et une manette de gaz en T.
Son maniement sécurisé grâce à ses ventouses permet au joueur un contrôle parfait, avec précision et confort, même dans les situations les plus exigeantes des simulateurs de vol.

379FTTC

LA MANETTE LA PLUS HIGH TECH DU MONDE

JT277 – PC TRIDENT

La Manette PC Trident est hautement sophistiquée grâce à un écran de contrôle digital/analogique et sa croix 8 directions et son mini joystick 3D analogique. Sa prise unique "soft touch" assure un confort supérieur. Il possède 6 boutons de tir, et permet le contrôle des gaz, de la direction et d'un point de vue à 4 directions, avec des modes analogiques, digital, CH & TM. Des boutons de tirs automatiques et les contrôles LCD complètent toutes les possibilités du Trident PC, la manette la plus "High Tech" du monde !

349FTTC

JT226 – VOLANT ET PEDALIERS TOP GEAR pour PC

Désormais, les jeux de course ne seront plus jamais les mêmes ! Avec le volant Top Gear et ses pédales, la conduite professionnelle de précision est enfin accessible à tous ! Le kit Volant Top Gear comprend : l'auto centrage, 6 boutons de tir et un paddle 8 directions. Un système unique de programmation d'angle de rotation procure au joueur une sensation ultra réaliste. Le volant, lui-même, a une housse amovible en simili cuir pour une meilleure prise en main. Le volant Top Gear est encore plus complet avec son levier de vitesse, et son pédalier de course lesté. Avec tous les jeux de courses présents et à venir, le Volant Top Gear vous assure la pole position !

599FTTC



INNELEC

Distributeur exclusif :
INNELEC - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.
RCS 327 948 626 - SIRET 327 948 626 00020 - APE 516G

Produits disponibles chez votre revendeur habituel

Gros Plan

Le monde des jeux de stratégie en temps réel est sans pitié : Starcraft n'est même pas encore sorti, qu'après Dark Reign, c'est Total Annihilation qui lève le voile sur son premier add-on, intitulé The Core Contingency. Laissez-moi vous dire qu'à vue de nez, Cavedog est en passe de devenir un sacré label de qualité.

Ivan le Fou

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL • **EDITEUR** GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CAVEDOG • **SORTIE PRÉVUE** FIN AVRIL

Total Annihilation
The Core Contingency





Ils l'ont prouvé en maintenant leur site Web avec une nouvelle unité gratuite par semaine, les petits gars de chez Cavedog ne se foutent pas de la gueule du client. Évidemment, on les attendait un peu au tournant quand ils ont annoncé leur premier add-on : est-ce qu'ils allaient se contenter de nous refourguer comme "nouvelles" unités celles déjà sorties sur le Net ? Que nenni, que nenni, c'est neuf et particulièrement alléchant.

■ PLUS IL Y EN A, MIEUX C'EST

J'irai droit au but, Cavedog annonce pas moins de 70 nouvelles unités, et je ne résiste pas au plaisir de partager avec vous la description de certaines d'entre elles : des hovercrafts pour traverser bras de mer et marécages, des Kbots amphibies pour seconder les tanks actuels, des snipers qui pourront tirer à très longue portée et se camoufler, des avions amphibies aussi à l'aise contre les tanks que les sous-marins qui pourront se reposer au fond des mers, des sous-marins de construction pour exploiter les gisements de métal engloutis et construire de jolis bâtiments au fond de l'eau (qui a parlé de centrales nucléaires ?), des super lance-torpilles d'une portée exceptionnelle, des unités capables de remettre en marche les "morts" pourvu qu'ils aient encore une forme reconnaissable, des poseurs de mines (oui, enfin, avec six types de mines différents : à retardement, nucléaires, camouflées, que sais-je encore ?), des commandeurs-leurres (pour faire des surprises), des gardes du corps pour commandeur (afin d'éviter les mauvaises surprises cette fois), et bien d'autres encore, notamment le déjà célèbre Krogoth (voir notre encadré). De plus, on nous promet un système de visée avancé (une sorte de radar de haute technologie très cher) permettant aux unités de se fier au radar pour ouvrir le feu, même lorsque l'ennemi n'est pas en vue. Gageons que les Grosses Bertha n'en seront que plus redoutables encore.

Avec 70 unités, 25 missions et 30 cartes inédites, Cavedog frappe très fort !



■ LE PLEIN DE MISSIONS, S'IL VOUS PLAIT !

En plus de la mission spéciale présentant le Krogoth, The Core Contingency comprendra deux nouvelles campagnes de douze missions chacune. Je vous fais grâce de l'habituel background, qui a assez

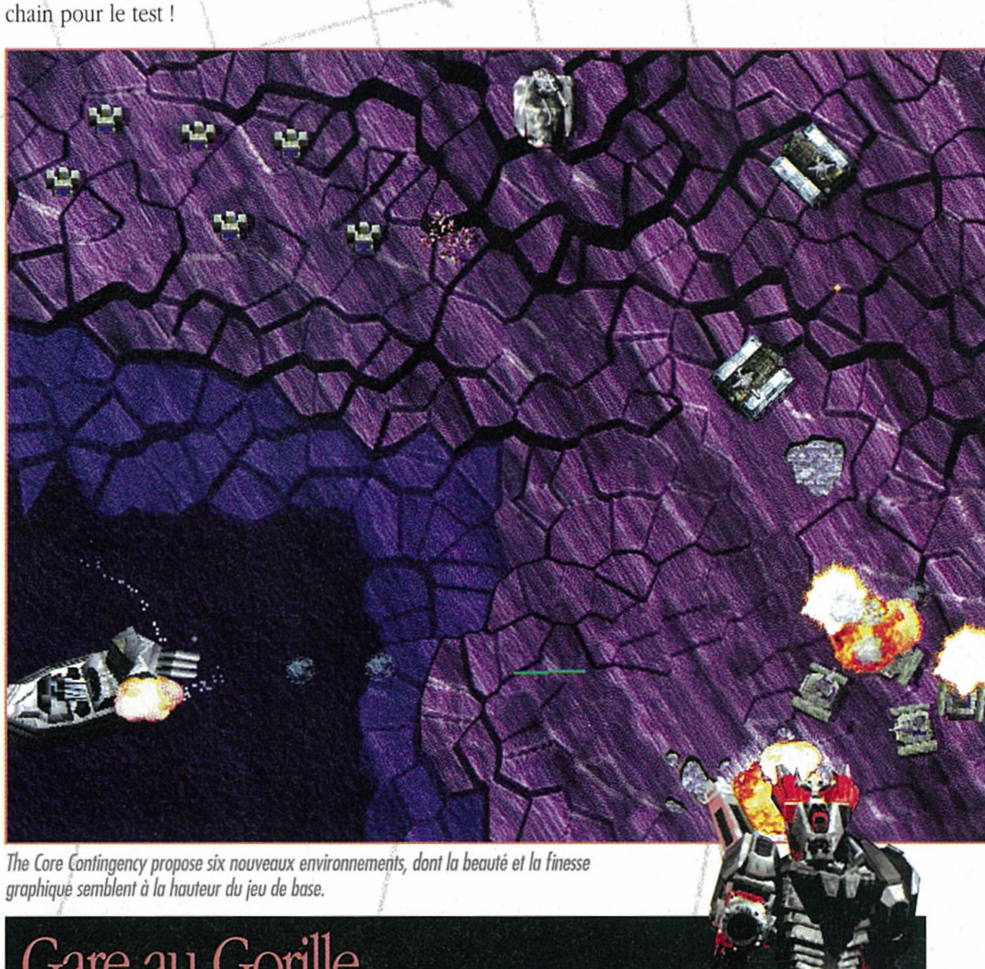


Sur cette planète, les forêts luxuriantes permettent de cacher des bâtiments entiers.

peu d'intérêt dans ce genre de jeu et du reste l'avantage, chez Cavedog, de tenir en un seul paragraphe, mais ce sera l'occasion de découvrir six nouveaux territoires et environnements : vous vous promènerez dans des mondes de glace, d'ardoise, de végétation luxuriante, des mondes faits de cristaux ou rongés par l'acide, ou encore les restes de villes en ruines (ces trois derniers environnements étant disponibles en multijoueur). Fait nouveau, ces mondes pourront être habités par des créatures indigènes susceptibles (genre scorpions-laser ou dragon des mers crachant des flammes). Les fanas de l'affrontement en réseau ne seront pas oubliés (et pour cause, ils sont les principaux artisans du succès de TA) puisque le CD-Rom de l'extension contiendra 30 nouvelles cartes multijoueurs et surtout le très attendu éditeur de cartes et de missions (un outil que Total Annihilation était le seul à ne pas proposer). D'après Cavedog, il s'agira du véritable éditeur utilisé par les développeurs, juste remanié pour être accessible au plus grand nombre. Un très bon point : la version bêta de l'éditeur devrait être disponible sur le site de Cavedog au moment où vous lirez ces lignes. Bon courage cependant, car il semble que lui et ses ressources graphiques représentent près de 500 Mo de données... Dernier point, il faudra un Pentium 100 et 32 Mo de RAM pour profiter de tout cela. Gourmand comme est le jeu, m'est avis que vous devriez plutôt tabler sur un Pentium 133 minimum, mais bon, on vous dira tout cela le mois prochain pour le test !

Total Annihilation 2

Outre cette extension prévue pour la fin avril, Cavedog prévoit l'édition d'un deuxième add-on (sur lequel on ne sait rien de rien) avant la sortie de Total Annihilation 2 (espéré pour Noël 98). Bien que Cavedog soit avare de commentaires sur le sujet (peut-être se réservent-ils pour le salon de l'E3 en juin), on commence à en savoir un peu plus sur la suite de Total. Apparemment, le but visé est que le moteur permette de faire pivoter la carte ainsi que d'avoir les points de vue permis par une caméra flottante. De ce fait, contrairement au premier opus, TA 2 utilisera à fond Direct3D et les cartes accélératrices. Bien sûr, il est trop tôt pour que les caractéristiques du jeu soient définitivement fixées, mais on nous laisse entendre qu'il y aurait deux nouvelles races (dont une dotée de pouvoirs psioniques) et que le maximum d'unités tolérées par joueur par le moteur pourrait passer de 250 actuellement à... 1 000 ! Mais c'est qu'il va être content d'aller au salon de l'E3, Ivan Le Fou !



The Core Contingency propose six nouveaux environnements, dont la beauté et la finesse graphique semblent à la hauteur du jeu de base.



Sous l'eau, vous pouvez apercevoir un bâtiment sous-marin, une des innovations de cet add-on.



Gare au Gorille

Ce premier supplément à Total Annihilation contient une surprise pour les vrais experts du jeu : un niveau très spécial, hors campagne, présentant en vedette un adversaire hors du commun, le Krogoth du Core. Cet espèce de Godzilla mécanique est deux à trois fois plus gros qu'un Commander et considère le D-Gun comme une vulgaire chiquenaude. Extrêmement blindé, surarmé, il promet de poser un problème stratégique du genre pesant à ceux qui se risqueront à l'affronter. Dernier point, il sera bien sûr jouable en multijoueur... Vous voulez toujours jouer l'Arm ?

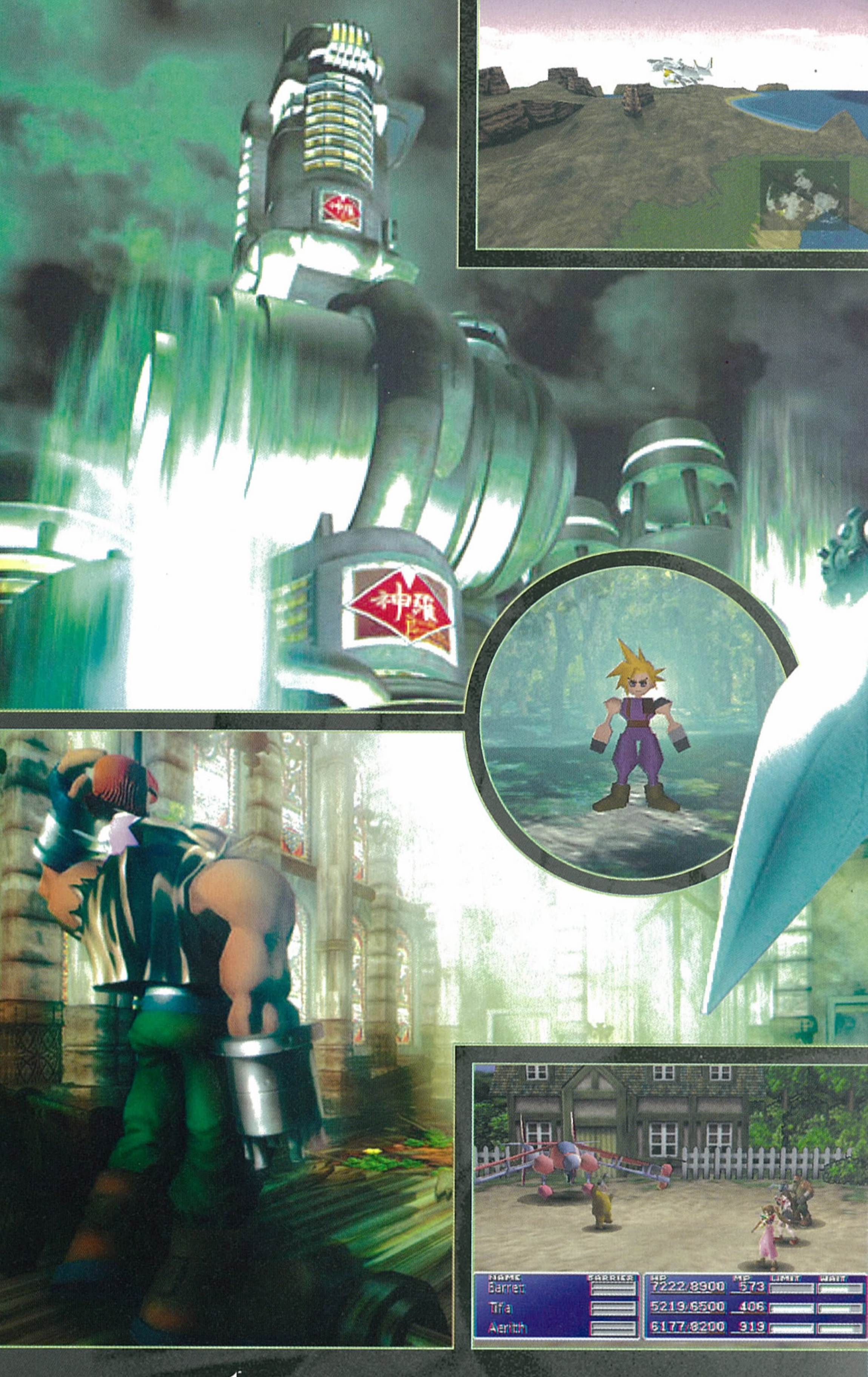




Reportage

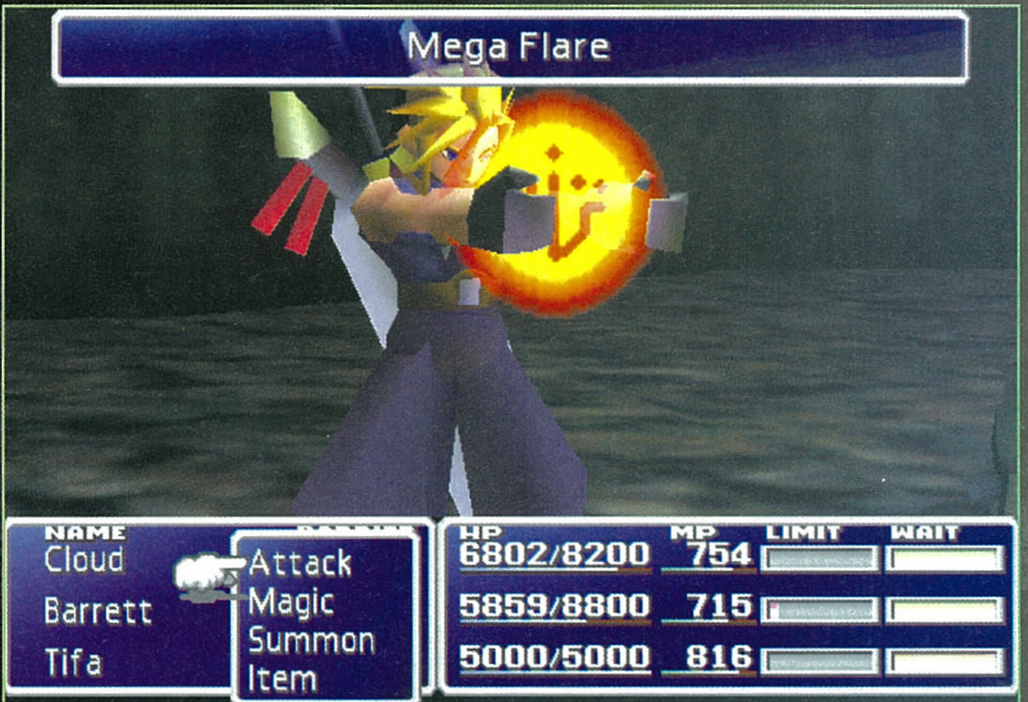
PAR MORGAN

Après les quelque 15 millions d'unités vendues à travers le monde sur console, la saga des Final Fantasy cherche un nouveau souffle et un nouveau marché. Le potentiel du PC est donc l'étape suivante. Mais la conversion d'un jeu PlayStation n'est pas une mince affaire. L'équipe de Square Soft a fait son possible pour adapter le jeu au mieux et tirer parti des avantages de la machine.



Final Fant







GENRE JEU DE RÔLES
DISTRIBUTEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR SQUARE SOFT
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 98

asy VII

On ne présente plus Final Fantasy. Jeu de rôles pour console qui a eu un succès phénoménal. Le dernier épisode de cette saga, le septième, reprenait le concept initial d'un scénario très riche, de personnages "mangas" à la sauce heroic-fantasy et ajoutait un univers entièrement en 3D temps réel à couper le souffle. Seulement, cette ambiance et ce type de jeu n'ont encore jamais été publiés sur PC. On peut se demander si le public sera réceptif à ce nouveau style. Pour les joueurs, "jeu de rôles" est souvent associé à la saga des Ultima, à Daggerfall, ou encore Dungeon Master... mais de là à modifier les guerriers et les magiciens en héros de BD japonaise et l'interface à la souris par un joypad, on peut se demander si Final Fantasy VII a un avenir face à de telles références sur PC. La réponse viendra du public (NDRC : bon alors voilà je craque. JE DÉTESTE LES MANGAS ! JE HAIS LES MANGAS ! Mais j'aime les bons jeux et tout le monde me dit que celui-ci est exceptionnel. N'empêche, c'est super moche ou du moins, c'est très loin de notre univers. Argh, je suis un vieux con de réac).

SIMPLE CONVERSION ?

En tout cas, la stratégie de Square est de faire tout son possible pour que le jeu ne soit pas une simple conversion. Ils veulent à tout prix bâtir un produit reprenant le concept et l'univers de la saga mais tirant profit des capacités supérieures des PC (principalement en terme de mémoire et de résolution vidéo). A ce titre, on peut affirmer qu'il s'agit plus que d'une simple conversion.



FFVII est un jeu de rôles en 3D où vous dirigez une équipe de trois personnages à choisir parmi neuf. Vous incarnez Cloud Strife, qui aura pour tâche de sauver la planète (incroyable non ?) de l'emprise et des plans diaboliques de la société Shinra. Celle-ci utilise ses réacteurs Mako pour drainer l'énergie vitale de la Terre. La lutte s'engage. Vous voyagerez dans un monde 3D constitué de plusieurs modes. Le premier est une sorte de carte où vous déplacez votre groupe d'une zone à une autre. Le deuxième est le système de "champs" permettant d'explorer une zone spécifique (une ville par exemple).

DES COMBATS ÉTOURDISSANTS

Le troisième mode qui a sans doute contribué au succès du produit : l'excellent mode de combat. Basé en tour de jeu, il permet d'effectuer des actions (attaque, magie, invocation ou utilisation d'un objet de votre inventaire). Selon les compétences de vos personnages, une initiative et un ordre de combat sont gérés automatiquement. Une caméra dynamique montre l'action sous des tonnes d'angles différents, car tout est calculé en 3D temps réel.

Final Fantasy VII





Les effets spéciaux des sortilèges aussi (parmi 900 variations au total !) qui, associés à la haute définition graphique des scènes, font de ce mode un petit bijou. Enfin, le dernier mode vous permet d'acheter différents objets, armes, fioles ou autre dans les boutiques. C'est aussi avec ce système que vous gérerez votre Materia, sorte d'énergie magique de couleur qui permet de lancer des sorts.

Outre le combat, l'autre point fort du jeu est son scénario. Bourré de rebondissements et d'intrigues, il est très riche et offre une longue durée de vie. Indéniablement inférieure aux jeux de rôles auxquels on a l'habitude sur PC, mais suffisante pour s'éclater une cinquantaine d'heures pour un joueur moyen, en incluant les mini quêtes. Les trois CD incluent aussi environ une heure de scènes cinématiques pour appuyer les moments clés de l'histoire.

UN AVENIR SUR PC ?

Compétence, habileté, points de vie, expérience, niveau, classes de personnages, magie, tous les ingrédients d'un jeu de rôles sont présents même si l'interface semble un peu simplette. Développée initialement pour PC, elle tire profit d'une gestion au joypad (ou au clavier à la rigueur) et utilise peu la souris. Menus déroulants, gros chiffres, tout est fait pour avoir une bonne vision d'ensemble. Le problème qui se posera est de voir si les joueurs PC sont prêt à adhérer à ce type d'interface, principalement en ce qui concerne le peu d'usage de la souris.

Le graphisme est un autre point assez spécial. Tirant profit de la quantité importante de mémoire (contre 2 Mg dans une PlayStation), il est en super VGA, soit une fois et demie plus détaillé que sur une télévision. Malgré cela, le jeu ne donne pas cette impression de finesse que l'on pourrait attendre. Allez comprendre pourquoi.

3D IRRÉPROCHABLE

Il est vrai que les fonds d'écrans utilisent parfois une palette de couleurs assez limitée dont le but est d'alléger le calcul en mémoire pour conserver une vitesse d'affichage rapide et constante (15 images seconde). Par contre, la 3D, les textures et les mouvements des personnages sont impressionnants. Des versions pour 3Dfx et Rendition sont en cours de développement et des négociations avec Nvidia et Power VR devraient aboutir prochainement. Même sans accélération, la 3D est stupéfiante. Les effets spéciaux sont archi variés et tous très réussis, comme ce sort invoquant dans l'atmosphère un dragon géant qui, dépliant ses ailes et capturant l'énergie solaire, dirige un rayon mortel sur les ennemis. Au niveau des améliorations depuis la version console, on peut noter un nouveau système de sauvegarde (plus de limitations dues aux cartouches mémoire). La version française du jeu réutilise la traduction de la version console. Celle-ci comportait de nombreuses erreurs qui, espérons-le, seront corrigées dans la version PC.

UNE QUESTION DE GOUT

Pour résumer un peu mon sentiment, Final Fantasy VII m'a laissé songeur. Non que la qualité du jeu soit décevante mais plutôt, nous n'avons pas l'habitude de voir ce type de produit sur PC. Tout étant orienté autour d'un gameplay simplifié, d'une interface graphique très sobre, bref le genre de jeu auquel on joue en allumant une console et cinq minutes plus tard on est dans le truc. Randall Fujimoto, vice-président, pense que «les joueurs qui avaient une console ont vieilli et sont passés au PC. Ce nouveau public attend de retrouver ses jeux favoris sur sa machine et veut aussi retrouver le plaisir ludique pur qu'il pouvait éprouver avec une PlayStation. Nos attentes sont donc très importantes quant à ce nouveau marché pour Square.»

Dans le futur, une adaptation de Final Fantasy V est prévue puis, à long terme, le développement d'un produit tout nouveau dédié au PC, probablement un Final Fantasy Online. Affaire à suivre.



LE 1ER JEU DE RÔLE DANS UNE ÈRE POST-NUCLÉAIRE



TRUCS & ASTUCES
AU 08 36 68 24 68*
OU 3615 ACCLAIM*

*Coût de l'appel 2,23 F/min.



"Un véritable petit bijou"
(90% - MÉGASTAR JOYSTICK).



"Le meilleur jeu de rôle jamais créé sur ordinateur"
(5★/6 - HIT GENERATION 4).



"Tous les ingrédients sont réunis pour faire de Fallout un bon jeu, un grand jeu !"
(94% - TROPHÉE PC TEAM).





DISTRIBUÉ PAR
Acclaim



Poignard d'or
backstab
Meilleur jeu video

Interplay™



Ian Livi

Photo: Patrick Sordoillet

Ian Livingstone, boss d'Eidos et auteur des célébrissimes "livres dont vous êtes le héros", a grandement contribué à faire connaître le jeu de rôles en Europe. Il possédait une chaîne de magasins et d'édition de taille plus que respectable (Games Workshop) et a lancé un magazine très renommé outre-Manche : "White Dwarf". Il nous revient maintenant transmuté en directeur du Développement sur l'adaptation de l'un de ses fameux livres, "Deathrap Dungeon". Du coup, lorsqu'on se retrouve devant un vrai joueur doublé d'un redoutable businessman, on veut toujours en savoir plus...

■ *Joystick : Qui êtes-vous donc, Ian Livingstone ?*

■ Ian Livingstone : Je suis le père d'un enfant de six mois, mon passé et ma vie ont toujours tourné autour de toutes les formes de jeux. J'ai découvert et lancé Dungeons & Dragons en Europe. Je suis aussi l'auteur de jeux de plateau dont le premier sur Judge Dredd (NDA : le célébrissime héros réac des Comics Eagle). Je jouais très souvent à Diplomacy à la fin des années 60, ainsi qu'à de vieux wargames comme ceux de SPI (NDA : War of the Ring).

■ *Joystick : Quand vous est venue l'idée de faire l'adaptation d'un de vos livres en version micro ?*

■ Ian Livingstone : Dans les années 80, nous avions vendu une licence - celle du Sorcier de la montagne de feu me semble-il - à une très petite société de Birmingham dont je ne me souviens même plus le nom. Ils avaient réalisé une sorte d'aventure textuelle avec des graphismes dessinés à la main vraiment atroces et qui tournait sur Commodore 64. Et je me suis dit à ce moment-là que cela ne devrait plus jamais se reproduire avant d'avoir la technologie correcte.

J'ai toujours eu l'impression d'avoir retranscrit mes univers sur de nouveaux médiums : des jeux de rôles, des livres interactifs et même quelques jeux téléphoniques.

■ *Joystick : Adapter un livre dont vous êtes le héros en version micro, est-ce vraiment compliqué ?*

■ Ian Livingstone : Assez tôt, donc, je voulais déjà faire porter Deathtrap Dungeon sur ordinateur, mais la technologie informatique de l'époque n'en offrait pas vraiment la possibilité. Finalement, elle est arrivée un peu plus tard, amenant avec elle la possibilité de pouvoir recréer un univers en 3D.

■ *Joystick : Aviez-vous un objectif principal en tête autre que celui de réaliser la meilleure adaptation possible ?*

■ Ian Livingstone : Mon principal but était de rendre le jeu micro aussi attirant pour le joueur d'aujourd'hui que l'avait été le livre dans les années 80. À savoir un système ludique rapide qui ne soit pas ralenti par des phases de role playing. L'idée globale était de faire de Deathtrap Dungeon Micro une sorte de jeu de combat/action, et même une sorte de Doom-fantasy. J'ai aussi souhaité, dès le début, une très grande durée de vie : on y trouve pas moins de 75 monstres entièrement animés, et si vous connaissez tous les trucs, tous les monstres, tous les passages secrets, et que vous possédez toutes les armes et tous les sorts, cela vous prendra encore une bonne dizaine d'heures pour en faire le tour et en ressortir.



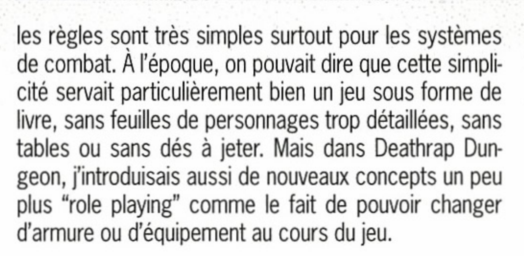
■ *Joystick : Pourquoi avez-vous choisi ce titre précis parmi les nombreux autres à votre disposition et pas le célèbre Sorcier de la montagne de feu ?*

■ Ian Livingstone : Tout simplement parce que "Deathtrap Dungeon" est le livre qui a l'air d'avoir été le plus plébiscité par les fans. Nous avons reçu un nombre incroyable de lettres nous laissant penser qu'il était vraiment le meilleur. À mon goût, c'est le mieux construit, celui qui bénéficie de la meilleure atmosphère et qui s'est le mieux vendu (rires).

■ *Joystick : Deathtrap Dungeon Micro conserve-t-il la simplicité de gameplay dont bénéficiait le livre ? Je veux notamment parler de l'absence de complexité des règles régissant le système.*

■ Ian Livingstone : Pour parler de la compréhension du jeu, dans la série des "livres dont vous êtes le héros",





les règles sont très simples surtout pour les systèmes de combat. À l'époque, on pouvait dire que cette simplicité servait particulièrement bien un jeu sous forme de livre, sans feuilles de personnages trop détaillées, sans tables ou sans dés à jeter. Mais dans Deathtrap Dungeon, j'introduisais aussi de nouveaux concepts un peu plus "role playing" comme le fait de pouvoir changer d'armure ou d'équipement au cours du jeu.

■ *Joystick : Verra-t-on émerger, dans Deathtrap, quelques idées novatrices ?*

■ Ian Livingstone : Quelques éléments techniques intéressants ont été introduits. Par exemple, vous pouvez laisser des traces au sol, des flèches, qui permettent de rebrousser chemin si vous vous perdez. On retrouvera aussi toutes sortes de pièges - le nom "Deathtrap" l'indique bien - comme des lanceurs de

Ian Livingstone



flèches, des pendules acérées, des plafonds vous tombant sur la tronche. Il y a un million de façons de mourir, vous n'aurez qu'à choisir la vôtre. La principale gratification du jeu sera bien sûr de s'en sortir vivant et d'avoir appris à utiliser de manière intelligente et efficace les différentes armes sur les différents monstres, certaines n'étant en effet efficaces que sur des adversaires bien précis.

Il y a aussi de nombreux effets visuels. Par exemple, si vous trouvez le lance-missiles pour l'utiliser sur des hommes-rats, vous les verrez se désintégrer d'une façon tellement absurde que vous vous tordrez de rire. Nous avons aussi introduit une dose d'un certain humour britannique. Par exemple, il y a un cochon que vous pouvez fourrer dans votre sac à dos ; vous le posez à terre, et il se dirige vers le personnage le plus proche - vous y compris d'ailleurs - si vous l'avez mal lancé, et il explose ! Une véritable honte (rires).

■ *Joystick : En voyant le moteur graphique, certains ne manqueront pas de faire des comparaisons avec Tomb Raider.*

■ Ian Livingstone : Nous avons commencé le projet il y a maintenant trois ans et nous avons décidé dès le début de recréer un monde 3D dans lequel évoluerait le héros du point de vue d'une troisième personne.

C'est d'ailleurs un hasard que Tomb Raider ait été parallèlement développé par Core Design car, historiquement, on devait se servir d'une représentation subjective. Malgré la ressemblance du point de vue du moteur graphique, Deathrap est totalement différent du jeu de Core Design, et ceci jusqu'à la moindre ligne de code.

■ *Joystick : La trame de l'histoire a-t-elle changé dans la version Deathtrap Dungeon Micro ?*

■ Ian Livingstone : Tous les personnages qui sont dans le livre se retrouveront dans le jeu micro. C'est exactement la même histoire, le même thème. Il y a toujours cette ville dont le donjon attire les plus valeureux aventuriers du monde entier, qui arrivent là pour tenter de remporter des prix d'une valeur incroyable, si toutefois ils parviennent à en sortir vivants.

■ *Joystick : Dans Deathtrap, peut-on communiquer avec d'autres personnages ?*

■ Ian Livingstone : Non, il n'y a pas d'interactivité avec d'autres personnages. Et cela pour des raisons de concept et de technique.

■ *Joystick : Vous aviez réalisé cette série de livres avec Steve Jackson (NDA : un homonyme britannique du game designer yankee). Vous a-t-il suivi dans cette nouvelle aventure ainsi que d'autres vieux compagnons de route ?*

"J'ai toujours mon exemplaire de Donjons & Dragons vieux de 23 ans".

■ Ian Livingstone : Non, bien que ce soit toujours mon meilleur ami et qu'il demeure un grand joueur, je ne le vois plus que dans le privé. Dans ma maison, il y a trois grandes pièces : l'une remplie de six cents jeux de plateau, l'autre pleine de jeux vidéo. Quant à la dernière, elle est remplie de flippers et d'autres machines à sous des années 30 et 40, un peu comme dans un musée. Tous les dix jours, dans cette demeure, on se réunit dans ce que l'on nomme le Game Night Club où l'on joue pour remporter le trophée annuel. Je rédige aussi un bulletin du club qui donne le compte-rendu de chacune des rencontres et où on se moque des malheureux perdants. Parmi les personnes présentes, on retrouve une demi-douzaine de gens connus du milieu dont, bien sûr, Steve mais aussi Peter Molyneux. Nous sommes toujours restés de grands enfants.

Sur Deathrap Dungeon, des collègues de Game's Workshop m'ont aidé à travailler sur le donjon. Ceux-là même qui avaient participé à l'élaboration du boardgame Space Hulk.

■ *Joystick : Jouez-vous encore à des jeux de plateau, des jeux de rôles ?*

■ Ian Livingstone : Non, plus vraiment de jeux de rôles, mais j'ai toujours mon exemplaire de Donjons et Dragons vieux de vingt-trois ans. Je suis toujours en contact avec Gary (Gygax) avec qui j'avais pris contact au moment où j'ai commencé avec Games Workshop. À cette époque, nous n'étions pas une chaîne de magasins mais bien une société d'édition et de distribution.

■ *Joystick : C'était comment, le petit monde du jeu de rôles à cette époque ?*

■ Ian Livingstone : Avec Steve, nous habitions dans un appartement, qui était aussi le siège social de Games Workshop. Grâce à nos talents de joueurs de jeux de rôles, nous arrivions à incarner à la perfection des hommes d'affaires (rires) et nous vendions les jeux par correspondance. Malgré cela, à cause de la raison sociale, les gens pensaient que l'on possédait une boutique et le matin, nous trouvions parfois une petite foule massée devant l'immeuble et observant l'endroit. Cet immeuble était la propriété d'un vieil Irlandais très coléreux, le seul téléphone de l'immeuble était commun à tous les habitants de l'endroit.





Aussi, dès que nous l'entendions sonner, nous devions courir en bas avant que le proprio ne décroche, furieux, pour sortir sa réplique favorite : «Allô ?, oui vous êtes bien chez Games Workshop, et foutez-nous donc la paix !!»
Après, ça s'est amélioré puisque nous avons installé notre quartier général dans une camionnette de livraison (rires). Nous dépensions tout l'argent que nous gagnions pour reconstituer nos stocks.
En 1997, nous avons ouvert notre première boutique à Hammersmith et là, tout a plutôt bien démarré. Lors de l'ouverture, il y avait deux cents personnes qui attendaient à l'extérieur. On distribuait des produits d'éditeurs maintenant disparus comme FGU (Fantasy Games Unlimited) ou Judge Guild. C'est d'ailleurs à partir de là que nous avons décidé de créer le magazine "White Dwarf". Souvent, les gens nous disaient : «Vous êtes vraiment forts, vous êtes distributeurs, éditeurs, vous avez un magasin et maintenant un magazine». Mais la triste vérité était que nous avions été forcés de créer ce marché parce que personne ne semblait vouloir s'intéresser à ce genre de jeux.
En 1991, j'ai décidé de vendre tout cela alors que nous avions trois cents employés. Je n'en pouvais plus de m'occuper des magasins le jour et de rentrer chez moi pour écrire des livres d'aventure la nuit durant. Je n'avais vraiment plus de vie privée.

■ *Joystick : Et pour Eidos ?*

■ Ian Livingstone : J'ai alors acheté des parts d'une societé de jeux, Domark. Cette dernière a fusionné avec Eidos, qui était à l'époque une société spécialisée dans la recherche et développement de moteurs de compression vidéo et logicielle. Maintenant, nous sommes l'un des éditeurs les plus présents sur le marché mondial du jeu avec des titres comme Tomb Raider, Dai Katana et bientôt Final Fantasy PC.

■ *Joystick : À part être le big boss, quelle est votre occupation ?*

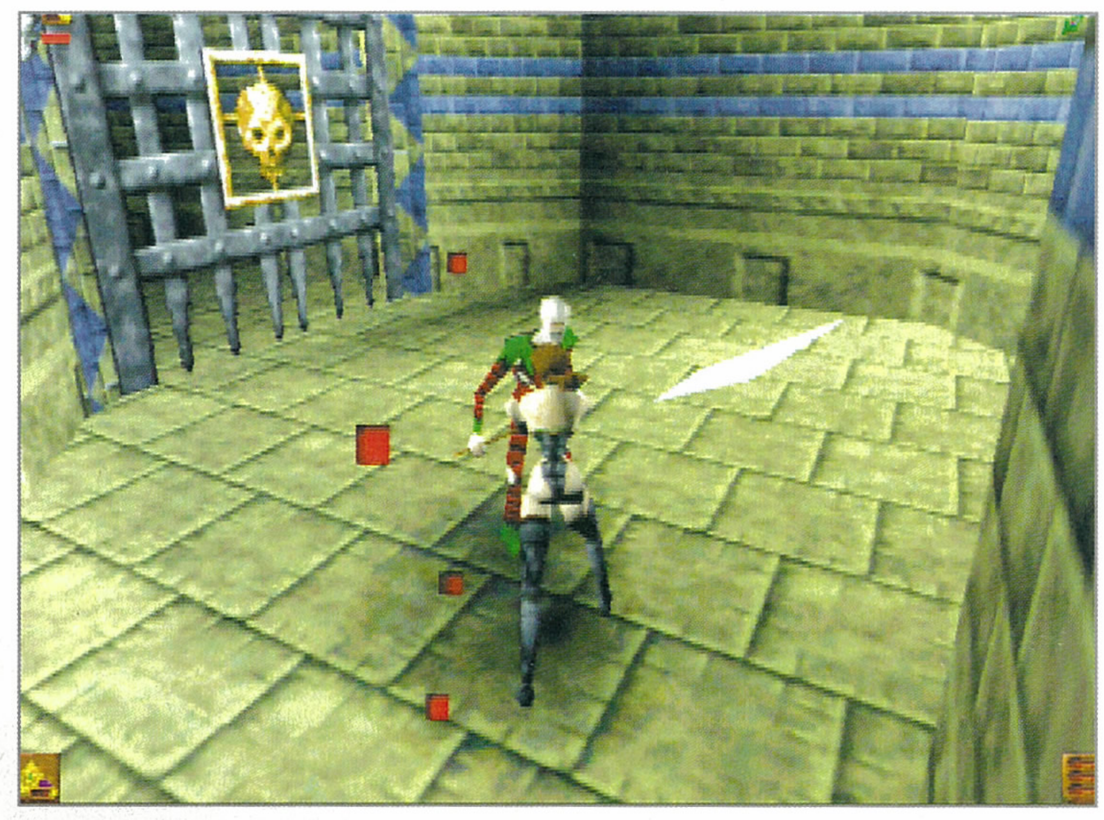
■ Ian Livingstone : Je suis le chairman de Eidos, mais mon autre rôle est de rechercher et de dénicher des concepts de jeux intéressants. Comme j'ai la responsabilité du Comité de publication, j'ai eu un contrôle direct sur Deathtrap Dungeon ainsi que sur deux autres jeux et je garde toujours un doigt sur tous les titres que nous publions.

■ *Joystick : En revenant à Donjons et Dragons, vous n'avez pas eu l'envie de racheter TSR (la compagnie de Gary Gygax qui a été finalement vendue à Wizard of the Coast) ?*

■ Ian Livingstone : Si ! Elle n'était pas vendue bien chère, n'est-ce pas ? Six millions de dollars ou quelque chose d'approchant pour détenir la propriété de licences plus qu'intéressantes. Eh bien, cela aurait été tout à fait possible, mais nous devions d'abord achever chez nous quelques consolidations, et c'était aussi à une époque où nous avons acquis des licences comme celles de Tomb Raider ou de Deathtrap.

■ *Joystick : Jouez-vous à des jeux de rôles micro ?*

■ Ian Livingstone : J'ai souvent joué à Dungeon Master ainsi qu'à quelques titres de la série des Ultima. Celui qui me plaît le plus est Final Fantasy 7, qui casse beaucoup les limites de ce genre de jeux (NDRC : et hop ! un coup de pub au passage). De toutes les façons, je n'ai plus le temps de consacrer plus d'une dizaine de minutes par jour à cela, ceci étant sans doute dû au fait que je m'avance tous les jours vers la décrépitude, vous voyez ? (rires).



■ *Joystick : Comment voyez-vous le métier de développeur depuis que vous pouvez avoir un regard de l'intérieur ?*

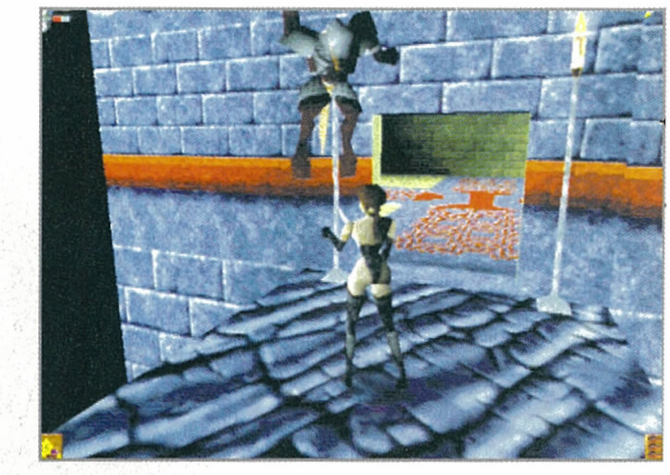
■ Ian Livingstone : Aujourd'hui, le problème avec les jeux vidéo, ce sont les coûts de production qui ne cessent de grimper, et la barre est sans cesse placée plus haut du fait que le joueur en attend toujours plus : il veut des vidéos de grande qualité, des mondes en 3D, de nombreux personnages à incarner ou à rencontrer. Cela coûte maintenant au moins un million de livres pour produire un jeu, et il faut ajouter, aux coûts de production, les dépenses de marketing et de publicité. Cela devient un métier plutôt risqué. Si vous avez vu juste, tout va bien, si vous vous trompez, vous pouvez vous retrouver avec de gros problèmes.

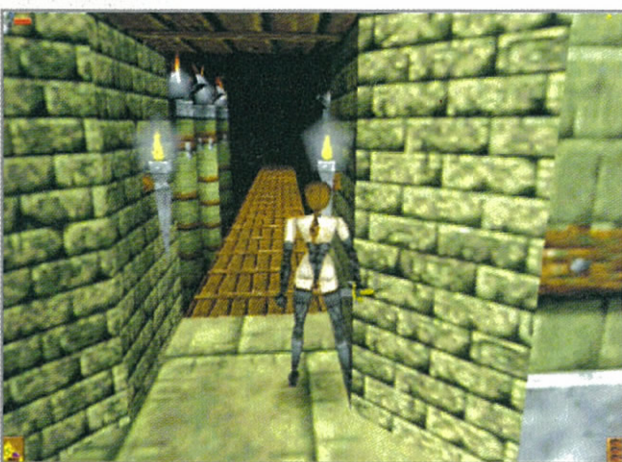
■ *Joystick : Que pensez-vous de l'émergence récente de nouveaux concepts de jeux, notamment ceux en multijoueur à l'instar d'Ultima Online ?*

■ Ian Livingstone : J'ai bien sûr jeté un coup d'œil sur Ultima Online, mais il m'a été difficile de comprendre comment cela pouvait être rentable pour l'Europe. Je pense qu'ici, cela pose de trop gros problèmes, dont des problèmes de coûts, tant au niveau du tarif du jeu lui-même que des télécommunications. Mais aussi des problèmes de lags et d'autres inhérents à la bande passante. Ce n'est pas vraiment une bonne affaire d'en lancer un ici pour le moment, peut-être dans le futur.

■ *Joystick : Pensez-vous que le public de Tomb Raider et de Deathtrap soit le même ?*

■ Ian Livingstone : Tomb Raider est vraiment le jeu des années 90. Il a eu, pour un produit de ce genre, un succès anormalement élevé. Le concept de Lara dépasse de beaucoup les limites du domaine des jeux vidéo. Elle est arrivée là où il le fallait, quand il le fallait. Deathtrap est beaucoup plus un jeu d'action d'heroic-fantasy traditionnel davantage orienté combat et où il faut éviter de nombreux pièges. Dans Tomb Raider, il s'agit plus du plaisir basé sur le challenge d'avoir à déjouer de





nombreuses énigmes ainsi que de regarder la merveilleuse Lara évoluer dans l'eau.

■ *Joystick : Tomb Raider serait donc une sorte de jeu contemplatif, voire new age ?*

■ Ian Livingstone : Cela pourrait bien être cela (rires).

Bob Arctor

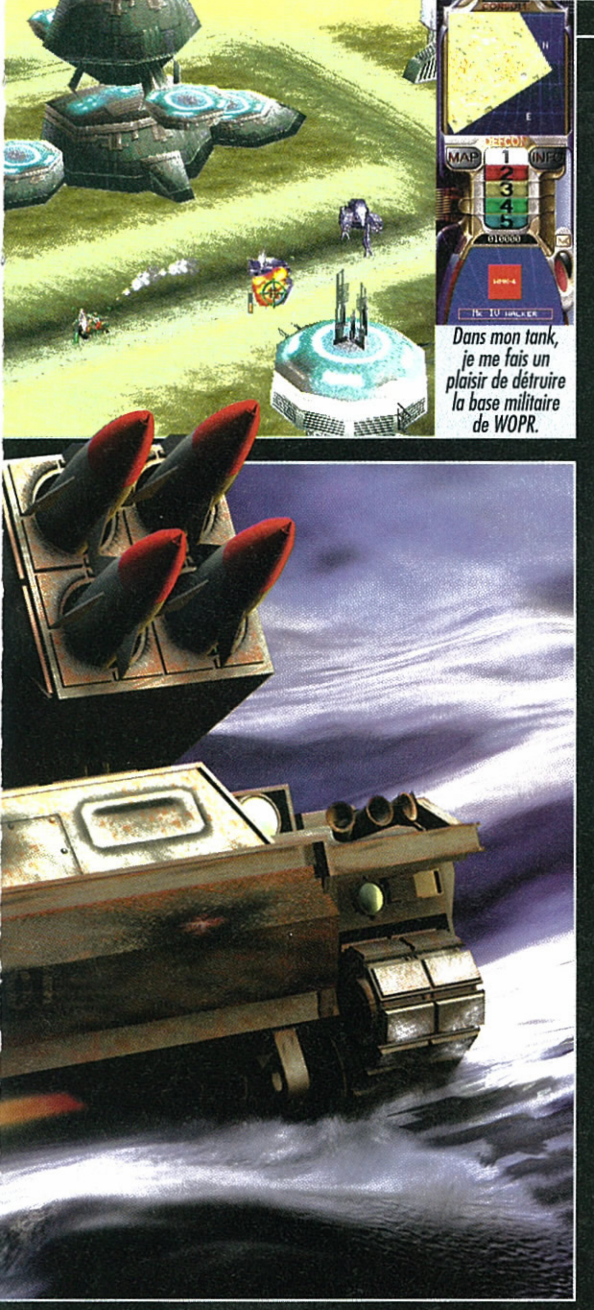
PAR BENJI

Nouveau venu dans l'industrie du jeu vidéo, MGM Interactive nous a récemment conviés à une grosse surprise-partie dans ses immenses locaux de Los Angeles. But de l'opération : présenter une équipe jeune, forte et dynamique ainsi qu'une gamme de produits inédits, inspirés pour certains de films à succès. Un programme explosif !



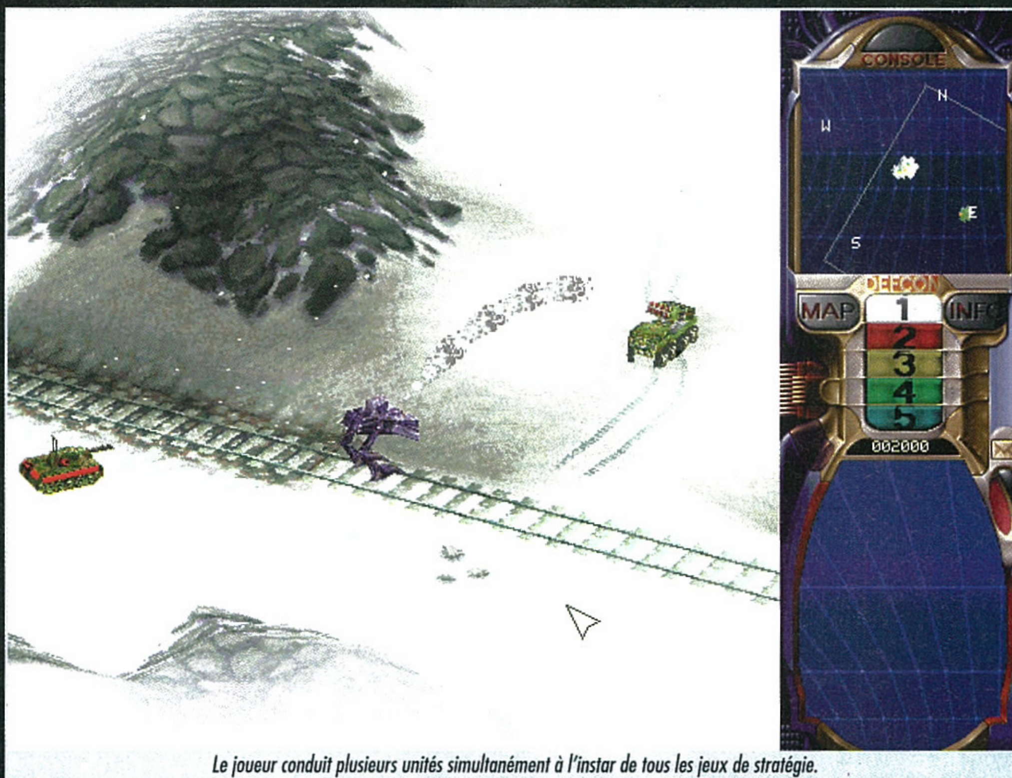


MGM Inte



Dans mon tank, je me fais un plaisir de détruire la base militaire de WOPR.





Le joueur conduit plusieurs unités simultanément à l'instar de tous les jeux de stratégie.

Wargames Defcon 1

GENRE STRATÉGIE - ÉDITEUR MGM INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR INTERACTIVE STUDIOS LIMITED - SORTIE PRÉVUE JUIN



Après Fox et Time Warner, c'est au tour des célèbres studios américains MGM de se lancer à la conquête de l'ère multimédia. Des rêves et des espoirs plein la tête (des dollars plein les poches également), les puissants patrons de la Metro-Goldwyn-Mayer ont décidé de tenter leur chance voici à peine quelques mois. Du coup, pas moins de trois titres sont prévus d'ici à début 1999. Ne disposant pour l'heure d'aucun studio de développement en interne, le département interactif des MGM a négocié l'aide de concepteurs extérieurs. L'un d'eux, étrangement, n'est autre qu'ISL ou Interactive Studios Limited dont le QG se trouve en Angleterre. À sa tête, un couple de jumeaux surnommés les Oliver Twins (Philip and Andrew Oliver), passés pros voici plusieurs années dans l'art des private jokes incompréhensibles et également à l'origine de titres phares sur Amstrad, Amiga et Atari ST. Pour ceux qui s'en souviennent encore, sachez que la saga des Dizzy (l'œuf à pattes) sort tout droit de leur esprit tordu... Toutefois, dans les locaux d'un hôtel de L.A., c'est avec un wargame entre les mains que Philip Oliver nous a accueillis. «ISL a été mandaté par MGM Interactive pour adapter sur PC le film culte de 1983 de John Badham, "War Games", nous a-t-il dit. Cool ! Nul ne pouvait rêver mieux, comme jeu de stratégie, qu'une version interactive du premier long métrage de l'histoire du Septième art qui met en valeur les hackers et les réseaux informatiques.

DERRIERE MON MONITEUR

Wargames - Defcon 1, titre du soft, est en fait la suite du film. Petit retour en arrière, à une époque où le sac du lycée pesait plusieurs kilos... "War Games" raconte l'histoire de David Lightman, petit génie de l'informatique (quelle expression à la con !) interprété par Matthew Broderick. Grâce à son ordinateur, il parvient à entrer dans le cerveau de l'armée US, un super-ordinateur appelé WOPR (prononcez "wopeur", comme le hamburger). WOPR lui propose alors de jouer à la Troisième Guerre mondiale. Super ! si ce n'est qu'entre le jeu et la réalité, la différence est infime. Dans Wargames - Defcon 1, David travaille pour l'armée. Chargé de tester

ractive Un gros lion sort ses griffes



Plusieurs vues sont disponibles (pas de vue intérieure toutefois) pour mieux apprécier l'action.



Plusieurs environnements sont disponibles, du désert à la campagne en passant par le paysage neigeux.

les capacités et les défaillances de WOPR, il le connecte sur le Net pour le confronter à des millions d'utilisateurs. Vous incarnez l'un d'eux (bien qu'il soit possible, dans le jeu, de jouer du côté de l'ordi). Le problème est que David perd le contrôle de son cerveau électronique ; et une nouvelle fois, la guerre qui se joue à l'écran risque de ne pas être virtuelle...

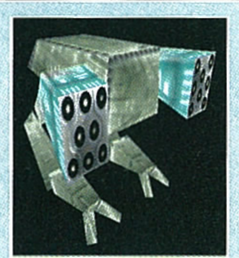
JOUER LES HACKERS

Après un debriefing en noir et blanc sous forme de vidéo, le jeu commence. L'interface montre alors un globe terrestre à la surface duquel une partie lumineuse indique l'aire de jeu. De la Chine à la Libye en passant par les zones polaires et New York, pas moins de trente cartes en 3D (trois campagnes de cinq missions chacune par camp) vous attendent. En tant que Norad (l'armée US) ou au service de WOPR, vous disposez d'unités en nombre limité au départ. Pour en faire construire, vous devez enfoncer les lignes ennemies et pirater son système informatique, sachant que le piratage sert non seulement à renflouer le compte en banque mais encore à placer des virus déstabilisants. Wargames - Defcon 1 comprend une cinquantaine d'unités différentes par belligérant. Si le WOPR contrôle des robots (bipèdes, quadrupèdes, etc.), les humains utilisent des véhicules courants, de l'hélico au submersible en passant par le tank. Afin de passer de Defcon 1 à Defcon 5 (la paix) et à l'image d'autres jeux de stratégie, vous contrôlez plusieurs unités à la fois. Tanks, jeeps, bateaux divers et véhicules aériens sont à disposition du futur maître des lieux. Prenez garde toutefois, car toutes les unités ne sont pas fournies dès le départ. Il faut avancer dans les missions pour en voir de nouvelles. Pour terminer, sachez que le soft d'ISL fonctionne parfaitement sur un P120 doté ou non d'une carte accélératrice 3D. En réseau, huit joueurs pourront s'y adonner. On attend le test avec impatience (un pote à nous).





LES HUMAINS
Chaque camp comprend cinquante unités distinctes.



WOPR
les véhicules et même les fantassins sont des robots, dont certains ne sont pas sans rappeler ceux de Star Wars.

Return Fire 2

GENRE ECHECS MILITAIRES - ÉDITEUR MGM INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PROLIFIC PUBLISHING - SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

Lors d'un face-à-face, les stratégies peuvent différer. Qui sera le gagnant ?



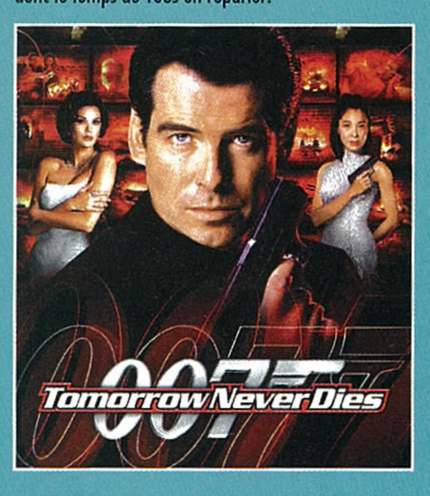
Second titre à nous avoir été présenté, Return Fire 2 est la suite de l'illustre Return Fire 1, forcément. «Nous avons tout mis en œuvre pour améliorer le concept et le gameplay», observait Reichart, lead developer lors de notre passage. Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de ce jeu, reprenons depuis le début. Comme le disait Reichart, il faut que vous plongiez dans votre mémoire et repensiez à ces moments de bonheur lorsque vous étiez scout (NDRC : euh... la fois où Castor Poilu a essayé de tripoter Écureuil Joyeux ?). «Return Fire 2 est





LA STRATÉGIE MGM INTERACTIVE

« Conscient de l'échec de Time Warner dans l'industrie, nous nous efforcerons de ne pas faire les mêmes erreurs." Cette phrase assassine sort de la bouche de Ron Frankel, le haut-responsable du département. En tant que représentant du célèbre "lion" de la MGM (l'emblème des studios), il ne veut en aucun cas courir à la catastrophe. Son objectif est de puiser dans le plus gros catalogue de films du monde pour en faire des jeux d'aventure, de réflexion et d'action. Car les studios MGM sont puissants, très puissants même. Verrons-nous un jour une adaptation de "Platoon" ou du "Silence des agneaux" sur PC ? «Qui sait, toutes les propositions sont à étudier.» Dans l'immédiat, c'est à James Bond de faire les frais de cet engouement pour le multimédia. Développé par Black Ops, société américaine, Tomorrow Never Dies : The Mission Continues, jeu d'aventure/action dans la lignée de Tomb Raider, est effectivement au programme. Il est prévu pour 1999, nous aurons donc le temps de vous en reparler.



une autre façon de voir le jeu du drapeau à capturer en traversant les lignes ennemies. C'est en cela qu'il ressemble aux jeux d'antan en forêt.» Eh oui, au volant d'un unique véhicule militaire (voir encadré), votre mission, puisque vous l'avez acceptée, consiste à aller piquer l'emblème de l'adversaire, un vulgaire drapeau, pour ensuite le ramener dans votre camp. Ça paraît si simple...

ÉCHEC & CASTAGNE

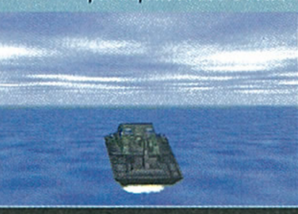
Plusieurs hics. Sachez premièrement que vous ne vous déplacez - et ne combattez - qu'avec un véhicule à la fois. Pour en changer, vous pouvez au choix vous laisser exploser la tronche ou revenir à la base. De plus, seule la jeep est habilitée à récupérer le drapeau caché sous une tour ou un bâtiment. Le nombre d'unités étant limité et fixé dès le début de la mission , mieux vaut tout bien gérer. «Nous avons conçu cette suite comme un jeu d'échecs en 3D temps réel, dans lequel le fou serait armé d'un lance-missiles. Il faut penser à tout et surtout anticiper... Prévoir des ravitaillements en munitions et en fuel et ne pas sous-estimer l'ennemi.» Pour vaincre, une certaine logique dans la stratégie est donc de rigueur. L'échiquier, quant à lui, ressemble à une immense aire de jeu montagneuse. RF2 comprend cinquante cartes en 3D, dont la plus grande s'étend sur une surface réelle de 144 km². Trouver l'adversaire et ses points faibles (attention ! les bases se défendent d'elles-mêmes et il peut y avoir plusieurs drapeaux cachés dans différentes tours, c'est toujours bon à savoir) peut donc vous prendre du temps... Et alors ?

LE PIED À PLUSIEURS

Dans les dunes en tant que renard du désert, en ville, dans les Alpes suisses ou en pleine jungle, il faut impérativement agir et réagir vite.



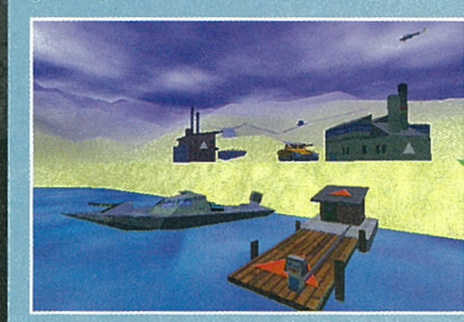

Le drapeau à récupérer se cache au sein d'une tour de la base ennemie : pas toujours évident à découvrir du premier coup.

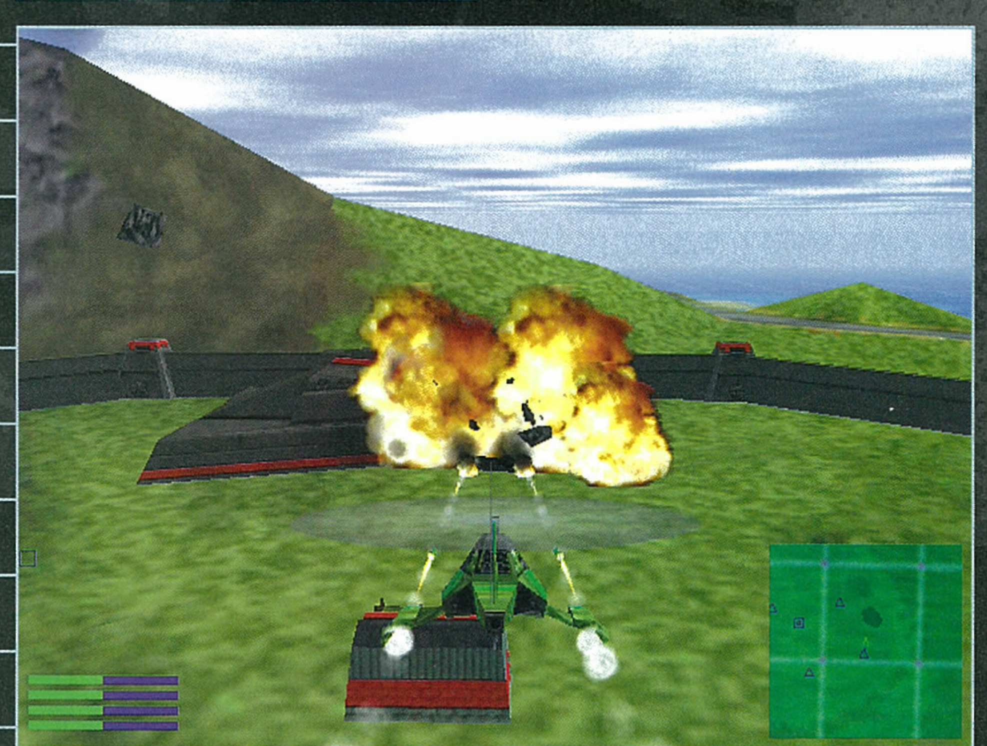



«La rapidité dans l'exécution des tâches constitue la clé du succès.» Le conseil est limpide : revoyez vos cours d'Histoire et tout le chapitre au sujet de la Blietzkrieg pour vous en sortir ! Seul sous la pluie, la neige et contre le vent, ou à plusieurs (jusqu'à quatre sur un même écran, jusqu'à beaucoup en réseau), Return Fire 2 vous réserve de nombreuses heures de creuse-méninges. Pour vous aider dans votre réflexion, et comme dans Return Fire premier du nom, les développeurs de Prolific ont incorporé des morceaux de musique classique comme fond sonore. Croyez-nous, lorsque les Walkyries hurlent dans vos oreilles, c'est "Apocalypse Now" en live. Cette combinaison de détails fait tout le charme du jeu. Un soft où l'efficacité prime sur le reste. Fluide, hyper jouable (pour ce que nous avons pu en voir), cette suite de l'un des hits de la 3DO (la console morte et enterrée de Matsushita) qui tourne admirablement sans carte accélératrce 3D sur un Pentium 100 risque de faire du bruit. Et pas pour rien.

SIX VÉHICULES POUR VAINCRE

LA JEEP : Rapide, elle ne largue que des grenades. Elle seule peut cependant transporter le drapeau.
LE TANK : Moyennement puissant, ce véhicule est idéal pour aller en reconnaissance.
L'ASV : Lente mais très puissante avec ses missiles longue portée, cette unité doit être utilisée pour détruire les bases ennemies.
L'HÉLICOPTERE : Rapide, il permet de survoler le camp ennemi et de frapper avec précision.
LE JUMP JET : Ultra-rapide, ce véhicule est efficace pour des opérations éclairs dans les terres comme en mer. Pour les férus de simulation aérienne, un mode simulation est prévu, plus dur que le mode normal, qui prend en compte les paramètres à gérer aux commandes d'un jet.
LE PT BOAT : Ce navire de guerre est idéal pour attaquer l'ennemi à partir des côtes, de loin, sans risquer de grosses ripostes.





Reportage

PAR MATHILDE REMY

La guerre autour de Unreal fait toujours rage. D'un côté un éditeur, qui en a marre de claquer ses sous dans la nature. En face, un développeur qui n'en finit pas de peaufiner le jeu du siècle. Qui va remporter la dernière bataille ? Mystère. Quand ? Super mystère. A quel prix ? Chuuut ! C'est pas des choses qui se disent !





Des monstres gracieux ! On aura vraiment tout vu... Mais ne flippez pas : la plupart des monstres d'Unreal sont plûtot affreux. Ouf...

GENRE ACTION
EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR EPIC GAMES
SORTIE THÉORIQUE JUIN

La guerre d

'Unreal

Comment ça c'est pas des choses qui se disent ? Mince, ça fait je ne sais combien de temps qu'on nous fait baver sur ce jeu, à grands coups de reportages, de previews, de campagnes de pub et j'en passe. Et tout ça pour qu'on continue à faire le dos rond et sagement attendre qu'Epic et GT réussissent à nous lâcher la bête ? Ras le bol du syndrome de l'Arlésienne. D'autant plus ras le bol qu'ils m'ont obligée à me lever à 6 heures du mat - ce qui est franchement indécent, vous avouerez - pour passer une journée entière à Munich, sans même la possibilité d'aller boire une petite bière à la cool dans une taverne du coin. Ça, déjà, c'est terrible. Mais ce n'est pas tout, oh non ! Quand je suis rentrée, moulue mais quand même heureuse d'avoir passé ma journée à latter du streum, je suis allée voir mon ami pomme de terre. C'est pom qui avait fait la preview de Unreal la dernière fois que GT nous avait fait le coup du «ça y est, il arrive», soit il y a environ six mois. Enfin, six mois, c'est ce que dit pom, mais il faut toujours se méfier avec lui. D'ailleurs, je vérifie et c'était il y a... sept mois. Zut, j'aurais mieux fait de me taire sur ce coup-là. Donc je vais voir patate et j'en discute avec lui. Le moteur : impressionnant. Les streums : salement méchants et intelligents. Les niveaux : immenses et superbes. Le mode réseau : plus que prometteur. L'éditeur de niveau : époustouflant... Il sait déjà tout depuis longtemps.

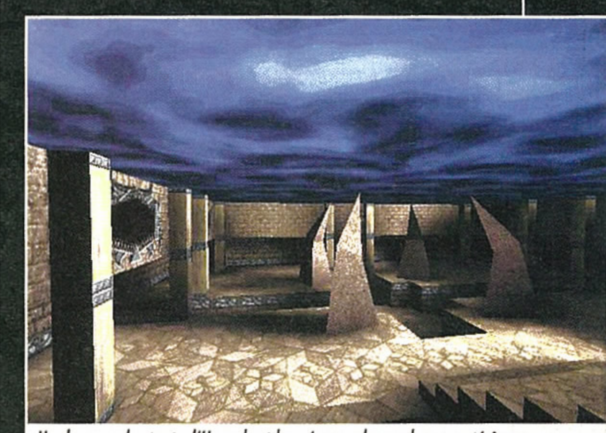
Mais mince alors, qu'ai-je vu ou appris de nouveau ? Est-ce qu'ils vont nous refaire le même coup dans sept mois ? Apparemment, GT a l'air salement remonté. Ils nous ont juré leurs grands dieux qu'ils allaient tout mettre en œuvre pour que le jeu sorte d'ici l'été. Mais les développeurs, est-ce qu'ils auront le temps de réaliser tout ce qu'ils souhaitent d'ici là ?

DES PROMESSES À LA PELLE

Sur tous les plans, les développeurs d'Epic semblent chercher la perfection. Déjà, le jeu est servi par une vraie intrigue, qui est progressivement dévoilée au fil des 25 à 30 niveaux que comptera la version définitive du soft. Bien sûr, il faudra massacrer de l'alien à tour de flingue et autre arme bizarroïde. Mais sur la planète où vous venez de vous écraser, vous découvrez rapidement qu'il existe plusieurs races d'aliens, ayant des attitudes différentes à votre égard, et que chaque race possède ses créatures propres, avec ses caractéristiques spécifiques. Pire, les degrés d'intelligence des créatures varient du simple à l'infini. Epic ne veut pas créer qu'un jeu multijoueur : le mode solo doit suffire à justifier l'achat du jeu. Et le peu que j'en ai vu semble prometteur : les aliens les plus évolués savent attaquer, fuir, revenir à la charge quand on ne les attend plus, se liguer contre vous, bondir dans tous les sens pour éviter vos tirs, jusqu'à faire semblant d'être mortellement touchés pour mieux vous piéger.

PLUS BEAU QUE QUAKE 2

Ensuite, la deuxième chose qui frappe par rapport à Quake 2, c'est l'univers graphique : les mondes de Unreal sont plus clairs, plus aérés - avec pas mal de passages en extérieur - et incroyablement plus vastes, grâce notamment à l'utilisation du MIP mapping, cette technique qui permet d'adapter la résolution des textures à la distance des objets texturés (plus un objet est loin, plus sa texture est légère ; plus on s'en rapproche, et plus sa texture s'enrichit). Le moteur propriétaire d'Epic, qui date quand même un peu puisque le jeu devait initialement être un des premiers à supporter la



Un des grands atouts d'Unreal est la présence de nombreux extérieurs, dont certains sont carrément immenses. Insssspirez ! Exsssspirez !

La Guerre d'Unreal



technologie MMX (comme Pod, sorti début 97 !), semble pourtant assez redoutable et gère pas mal d'effets visuels assez pointus : brouillard volumétrique, transparences, lumières colorées, diffraction, etc. Cerise sur le gâteau : les programmeurs garantissent la parfaite fluidité du jeu à partir d'un Pentium 166 MMX, 32 Mo de RAM. Mais, bien entendu, seule une bécane plus puissante associée à une bonne carte accélératrice 3D permettra de bénéficier de tous les effets aux plus hautes résolutions. Unreal supportera d'ailleurs les technologies 3Dfx et PowerVR, mais pas Direct3D. Epic est actuellement en train de travailler avec Microsoft à la version Direct3D, mais doute de réussir à l'implémenter avant sa sortie. La chasse aux patches est clairement annoncée.

JACKPOT POUR FRANCE TÉLÉCOM ?

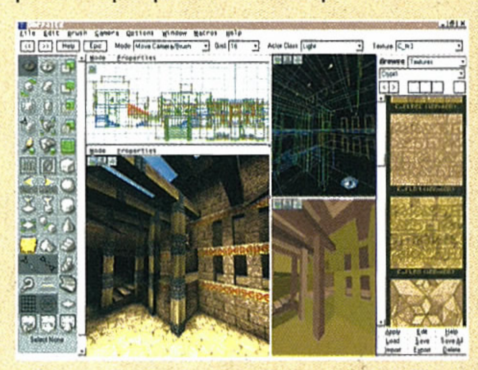
Le jeu réseau, tel qu'il m'a été expliqué, est assez hallucinant. J'ai réussi à le comprendre en anglais, alors ça serait bien le diable si je n'arrivais pas à vous l'expliquer en français, mince. Sauf qu'il est 5 heures du mat - déjà ? Et que je n'ai plus tellement les doigts en face des touches. J'essaie de me concentrer sur mon écran mais il y a une tache de couleur verte, à gauche, qui fait rien que de me disturber. Hmmm, maudite canette de Heineken. Le mode réseau d'Unreal supportera le TCP/IP en natif. Ce qui veut dire que n'importe quelle bécane connectée à Internet pourra faire serveur. Jusque-là, rien d'exceptionnel, n'est-ce pas ? Le truc en plus qu'ont imaginé les gars d'Epic, c'est que chaque porte permettant de sortir du niveau sur lequel vous blastez allègrement vos potes mènera à un autre serveur, à une autre bécane de particulier, et pourra ainsi vous faire rejoindre autant d'autres batailles qu'il y a de portes dans votre niveau. Et ainsi de suite. Suis-je claire ? Il suffira de s'enregistrer sur le maître-serveur d'Epic et c'est lui qui établira les liens entre serveurs de particuliers et canalisera les joueurs de façon à garantir la fluidité de l'ensemble. Un environnement continu de milliers de parties inter-connectées, quoi. Un vrai mini réseau à l'intérieur du grand réseau.

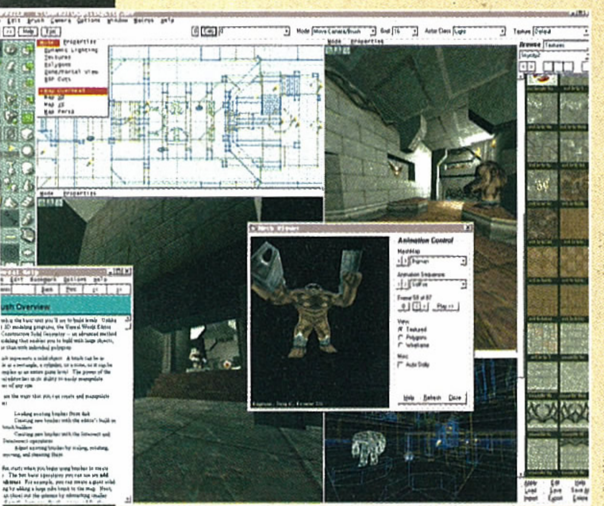
DÉCEPTION OU JEU D'ENFER ?

Ami lecteur, le temps est venu de faire le point sur toutes ces belles promesses. Si GT réussit à maintenir la pression sur Epic et à sortir Unreal d'ici l'été, cela signifie qu'il ne reste à l'équipe d'Epic que trois mois - à tout casser - pour finaliser le bestiau. Trois malheureux petits mois pour effectuer les derniers réglages de la jouabilité, laquelle, mine de rien, détermine la qualité du jeu en solo. Paf ! Trois mois pour optimiser le code réseau et mettre au point le système qui permettra de canaliser les flux de joueurs entre serveurs, afin d'éviter par exemple que votre serveur ne plante parce qu'une douzaine d'Américains en goguette ont décidé de venir polluer votre territoire. Pif ! Trois mois pour rendre le moteur compatible Direct3D. (Jay Wilbur, l'Imperial Manager d'Epic et ancien boss d'ID Software, nous rappelle que les bons moteurs propriétaires sont plus rapides en natif qu'en version D3D. Mais n'empêche, le support Direct3D est aujourd'hui le plus répandu parmi les cartes vidéo et personne ne demande à Epic de bâcler sa version D3D pour corroborer cette thèse.) Ploum ! Tiens, voilà Iansolo qui vient me dire au revoir. Il n'a pas encore terminé son test de Battlezone et il se demande toujours s'il fait bien d'en parler en termes aussi élogieux. Il a peur qu'en cherchant trop à vous convaincre de la qualité de ce soft, vous finissiez par en douter. Et ça le désespère. Mais du coup, ça me fait penser à un truc : pour Unreal, je vous ai vachement mis en garde, non ? Alors vous devez être persuadé qu'il s'agit d'un jeu d'enfer…

UN LOGICIEL 3D POUR DÉBUTANTS

L'éditeur de niveau d'Unreal est tellement bien fait qu'il mérite bien qu'on s'y attarde un peu. Il est tellement complet et pourtant tellement simple à utiliser, qu'on n'y croit pas. C'est presque un produit à lui tout seul. D'ailleurs, la version enrichie de l'éditeur sortira à part quelques mois après le jeu. L'éditeur qui sera livré avec le jeu est en effet une version simple. Attention, je n'ai pas dit simpliste ! C'est juste la version de base, quoi. Une des clés de sa facilité est qu'on ne crée pas des niveaux à partir de vide : on creuse des pièces dans un bloc en dur, dont on a préalablement défini les dimensions. Et zou ! Une pièce texturée en deux temps trois mouvements. Et hop ! Une porte et un escalier. Tip, tip, top : quelques sources de lumière, un sale streum et deux gros bêtas. Le rendu est en temps réel et y'a plus qu'à ouvrir une fenêtre par là-dessus pour directement tester la jouabilité. Mais il faut que je vous avoue le truc qui me fait le plus peur dans cette histoire : on va crouler sous les envois de maps dès le mois qui suivra la sortie du jeu ! Encore plus que d'habitude… Help !







Comment un moteur aussi vieux peut-il réussir à faire de l'eau aussi belle ? Vous aviez déjà vu de l'eau comme ça, vous ?

Le top de la rédac'

STRATÉGIE

BATTLEZONE
ACTIVISION
TOTAL ANNIHILATION
CAVEDOG
INCUBATION
BLUE BYTE
DARK OMEN
MINDSCAPE GB
AGE OF EMPIRES
MICROSOFT
DARK REIGN
ACTIVISION



SIMULATION

F1 RACING SIMULATION
UBI SOFT
INTERSTATE'76/NITRO
ACTIVISION
F22 ADF
DiD
FLIGHT UNLIMITED 2
LOOKING GLASS
FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT
FIFA 98
EA SPORTS
VIRTUAL POOL 2
INTERPLAY
TOCA TOURING CAR
CODEMASTERS
I-WAR
PARTICULES SYSTEM

WARGAME

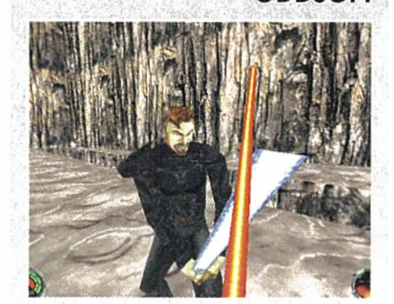
FRONT DE L'EST
TALONSOFT
STEEL PANTHERS 3
SSI
CLOSE COMBAT 2
ATOMIC

JEU DE RÔLES

FALLOUT
INTERPLAY
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
DAGGERFALL
BETHESDA
DIABLO/ HELLFIRE
BLIZZARD

ARCADE/ACTION

JEDI KNIGHT
LUCAS ARTS
QUAKE 2
ID SOFTWARE
TOMB RAIDER 2
CORE DESIGN
WING. COM. PROPHECY
ORIGIN SYSTEMS
SCREAMER RALLY
GRAFFITI
ABE'S ODYSSEY
ODDSOFT



AVENTURE

RIVEN
CYAN
MONKEY ISLAND 3
LUCAS ARTS
DARK EARTH
KALISTO
ZORK GRAND INQUISITOR
ACTIVISION



LE TOP PAPY

BAKOU BAKOU
ARCADE
SEGA
TetriNET
ARCADE
www.tetrinet.com
DUKE IN W.DC
SHOOT
3DREALMS
HEROES 2
STRATÉGIE
NEW WORLD
CIVILIZATION 2
STRATÉGIE
MICROPOSE
C&C : OPERATION SURVIE
STRATÉGIE
WESTWOOD
HARVESTER
AVENTURE
ELECTRONIC ARTS
ULTIMA 7
RÔLES
ORIGIN

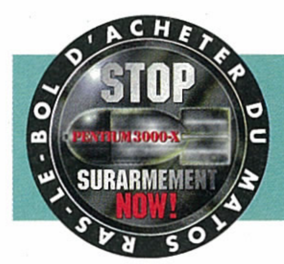
LE TOP PREVIOU

BALDUR'S GATE
RÔLES
BIOWARE
HALF-LIFE
SHOOT
SIERRA
MORROWIND
RÔLES
BETHESDA
FIGHTER SQUADRON
SIMULATEUR
PARSOFT
INCOMING
ACTION
RAGE SOFTWARE
ALPHA CENTAURI
STRATÉGIE
ELECTRONIC ARTS
SU 27 FLANKER 2
SIMULATION DE VOL
MINDSCAPE
SENTINEL RETURN
REFLEXION
PSYGNOSIS
ARMY MEN
WARGAME
STUDIO 3DO
ASHERON'S CALL
RÔLES
MICROSOFT
THE CORE CONTINGENCY
STRATÉGIE
CAVEDOG



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)



Utilise le MMX



Fonctionne sous DOS



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



Fonctionne directement sous Windows 95



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



Exploite systématiquement les cartes à base de PowerVR



Compatible avec le Force-FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel


LA NOUVELLE ÉDITION D'UNE SÉRIE COURONNÉE DE SUCCÈS :
Might and Magic
SECRET OF THE INNER SANCTUM
ÉLU MEILLEUR JEU DE RÔLE DE L'ANNÉE - 1986
Might and Magic II
GATES TO ANOTHER WORLD
ÉLU MEILLEUR JEU DE RÔLE DE L'ANNÉE - 1988
Might and Magic III
ISLES OF TERRA
ÉLU MEILLEUR JEU DE RÔLE DE L'ANNÉE - 1991
Might and Magic IV
CLOUDS OF XEEN
ÉLU MEILLEUR JEU DE RÔLE DE L'ANNÉE - 1992
Might and Magic V
DARKSIDE OF XEEN
ÉLU MEILLEUR JEU DE RÔLE DE L'ANNÉE - 1993
La renaissa
© ELMORE 97
NEW WORLD COMPUTING, THE NEW WORLD COMPUTING LOGO AND MIGHT AND MAGIC ARE TRADEMARKS AND / OR REGISTERED TRADEMARKS OF THE 3DO COMPANY. ©1997 THE 3DO COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE HOLDERS.

nce d'une légende...

Depuis la mystérieuse disparition du roi Roland, désastres et catastrophes s'abattent sur le royaume d'Enroth. Le peuple murmure que les Ironfist ont perdu «The Mandate of Heaven», le droit divin de régner...



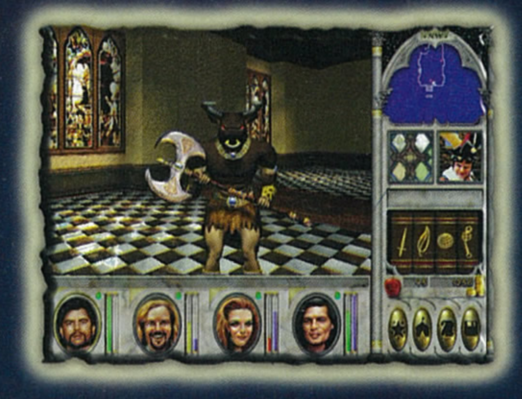
Prenez la tête d'un groupe d'aventuriers et venez à bout de centaines de quêtes qui vous conduiront aux frontières de l'imaginable.



Un univers de jeu réaliste : l'histoire ne progresse plus «chapitre par chapitre». Le temps s'écoule au fil de l'histoire et les lieux évoluent.



Une nouvelle technologie étonnante : les moteurs graphiques Labyrinth et Horizon offrent un univers de jeux en temps réel totalement fluide et des graphismes d'une qualité exceptionnelle.



Des douzaines de monstres aux couleurs de haute qualité et des personnages qui interagissent avec le joueur.

«MIGHT & MAGIC VI OU LE RETOUR EN FORCE DU JEU DE RÔLE !» - JOYSTICK

Might and Magic® VI
THE MANDATE OF HEAVEN

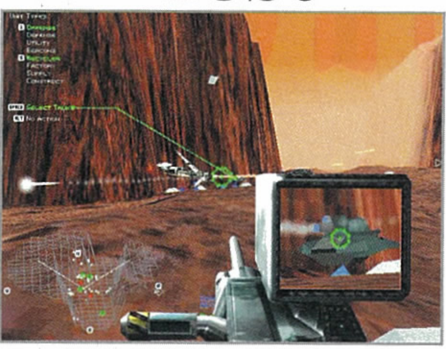
Bientôt disponible en version française intégrale









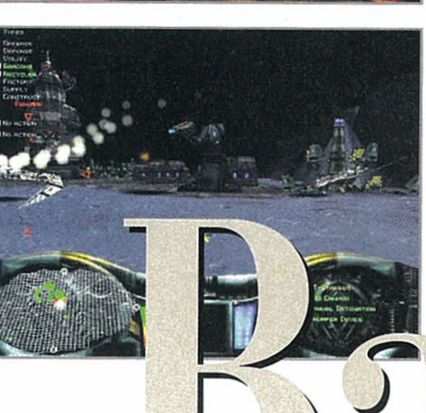




joystick 91 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

MEGASTAR joystick





Battlezone

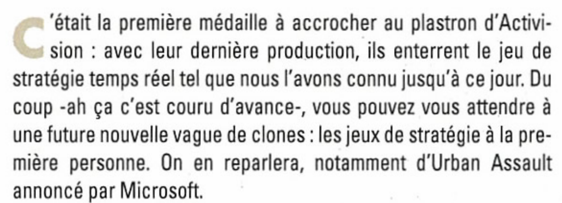
Action/Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom







Ah ça, du jeu de stratégie temps réel, on en a éclusé des barils entiers ces deux dernières années. Alerte Rouge, Dark Colony, Age of Empires, Conquest Earth (ouaaahh hahaha!, non pas Conquest Earth), Rising Lands, Dark Reign, Total Annihilation... jusqu'à plus soif même. Y fallait bien que ça cesse. Comme par hasard, c'est par nos potes d'Activision qu'arrive finalement la délivrance. Avec Battlezone, ils prennent résolument le commandement des nouvelles forces de progrès ludique, sauvant par la même occasion les hardcore gamers de l'overdose des clones et de la morosité.



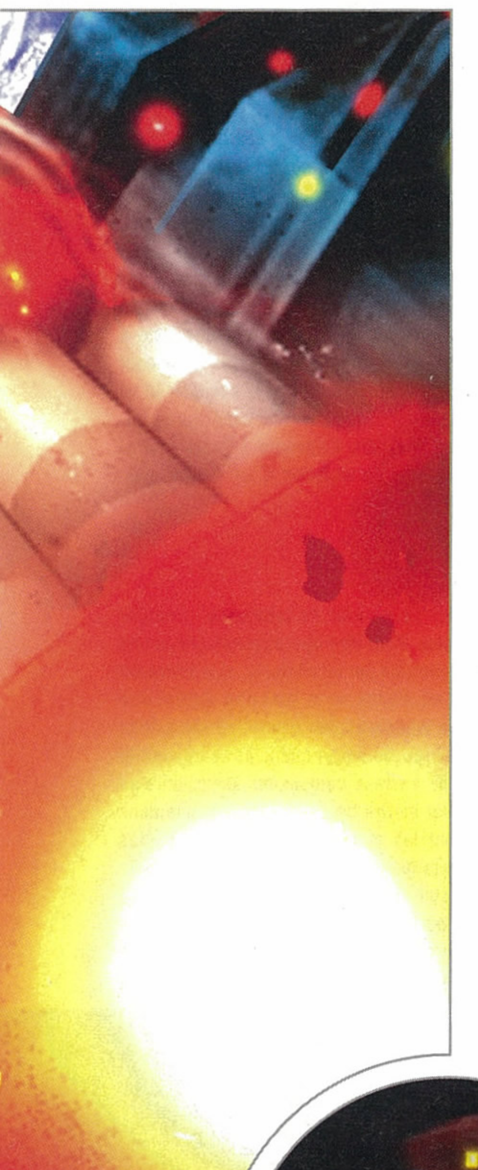
C'était la première médaille à accrocher au plastron d'Activision : avec leur dernière production, ils enterrent le jeu de stratégie temps réel tel que nous l'avons connu jusqu'à ce jour. Du coup -ah ça c'est couru d'avance-, vous pouvez vous attendre à une future nouvelle vague de clones : les jeux de stratégie à la première personne. On en reparlera, notamment d'Urban Assault annoncé par Microsoft.

Deuxième médaille : non content de faire subir une sacrée cure de jouvence au genre, pourtant usé jusqu'à la corde, ils se permettent en plus de nous pondre un chef-d'œuvre. Foi de testeur, Battlezone est un rêve pour les amateurs de bonnes choses. Réalisation, scénario, interface, concept, graphisme, ambiance... sur tous les points, Battlezone met les points sur les "i". J'aimerais pas être à la place de la concurrence. Ce soft est fabuleux et il risque de le rester longtemps. Tenez, si ça tenait qu'à moi, je vous aurais bien fait un test de... hmmm douze pages tellement il m'a fait triper. En fait non, ce que j'aurais préféré, c'est ne pas avoir à écrire le test, finalement, ça bouffe sur mon temps de jeu, voyez-vous. Bon alors, hop! hop! amenez-vous qu'on fasse le tour de ce monument, rapidement, comme ça je pourrai retourner m'amuser dare-dare.

Concept et innovation

L'équipe de développement d'Activision a démarré l'aventure il y a plus de dix-huit mois. On peut sans se tromper leur attribuer la paternité du concept, même si Uprising de Studio 3DO marchait sur les mêmes plates-bandes. D'ailleurs, on se moque un peu de savoir qui a copié qui, dans la mesure où Battlezone est aussi réussi que Uprising raté.

Pour une fois, dans un jeu de stratégie en temps réel, le joueur n'incarne pas un planqué de général qui envoie négligemment ses troupes à l'abattoir, mais un commandant tactique présent sur le théâtre des opérations, aussi bien capable de mener son véhicule dans des actions chaudes que de diriger l'expansion des unités de son camp. Vous allez donc pouvoir vous éclater aux commandes de la bonne vingtaine d'engins que recèle Battlezone, avec autant de plaisir que dans un soft d'action pure grâce à la vue subjective et à un moteur 3D très réussi. Mais la véritable innovation, c'est la présence d'une interface révolutionnaire qui donne au joueur autant de contrôle sur la situation stratégique et la gestion des ressources que dans un soft comme C&C. Comme tout ce qui est nouveau, l'interface semble hermétique au premier abord. Heureusement, les cinq missions de tutorial ont vite fait de nous faire avaler la pilule et ensuite, c'est le panard.



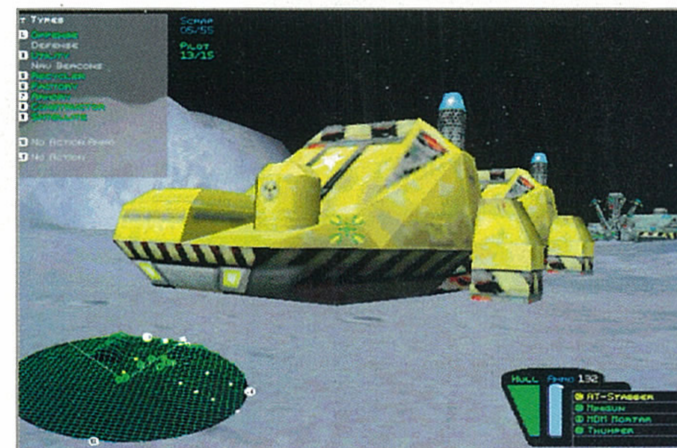
Révisionnisme spatial

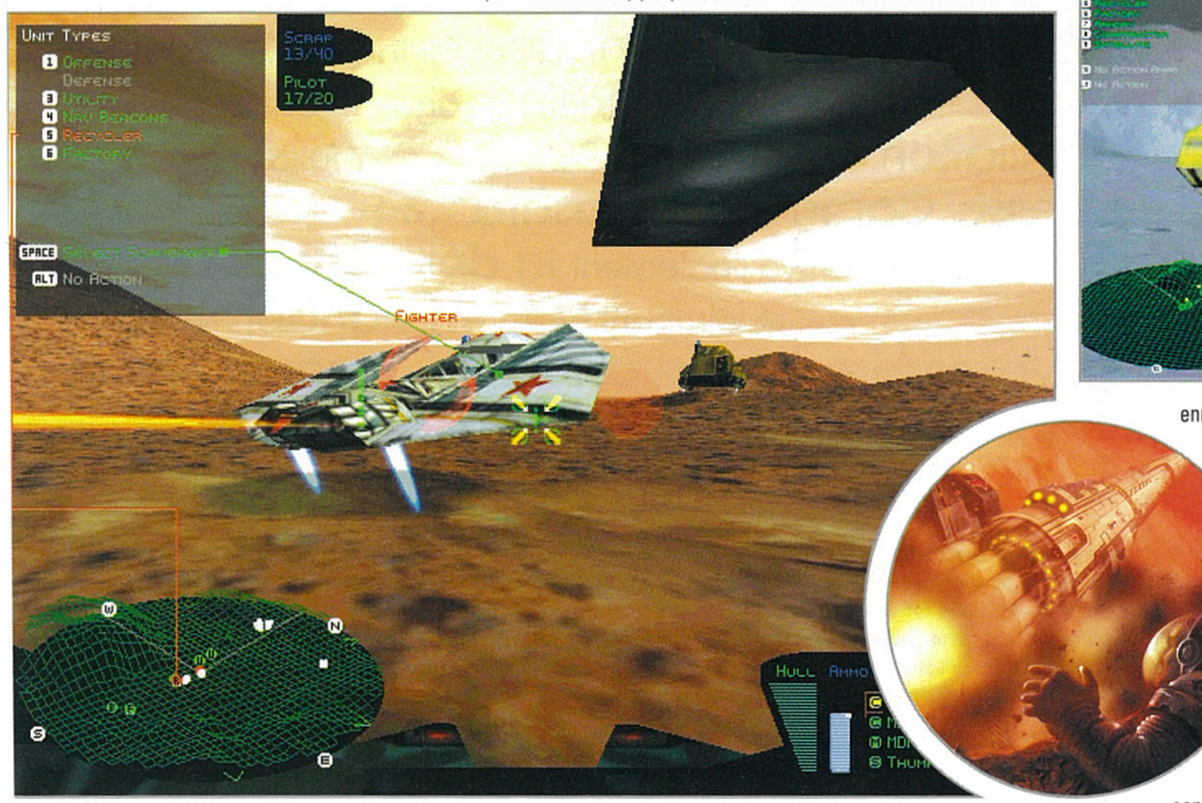
Si l'aspect gestion de ressources est aussi réussi, c'est qu'il fait un tout avec le scénario du jeu. Il faut bien dire qu'Activision est passé maître dans la création de mondes originaux qui impliquent vraiment le joueur dans l'univers qu'il découvre. C'était déjà

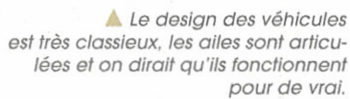




Avec leurs gyrophares bleus et leurs étoiles de shérif, ces deux scavengers ressemblent à des bagnoles de flics futuristes. Plus drôle, pour les faire rappliquer, il suffit de deux "51". Réaliste, non ?



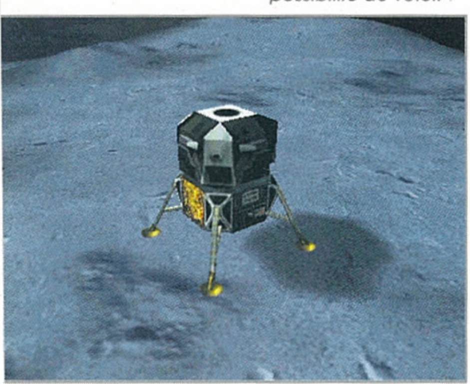




Le design des véhicules est très classieux, les ailes sont articulées et on dirait qu'ils fonctionnent pour de vrai.

Réalisation, scénario, interface, concept, graphisme, ambiance... sur tous les points, Battlezone est un chef-d'œuvre.

Le fameux LEM que vous pourrez choisir en partie multi pour avoir la possibilité de voler.



le cas avec Interstate qui nous plongeait au cœur d'un feuilleton kitsch façon années 70, avec ses héros, ses gimmiks et ses rebondissements en cours de mission. Battlezone assure un max côté background, c'est le moins que l'on puisse dire.

Quand J. F. Kennedy prononçait son fameux discours, quand il annonçait que les Ricains allaient poser leurs grosses baskets sur la Lune avant 1970, il nous racontait des cracks, le gros fourbe. Ben oui, faut pas croire tout ce qu'on nous raconte. Quand le p'tit père Neil Armstrong descendit de son petit module pour gambader dans la poudreuse, ça faisait déjà belle lurette que Russes et Américains se mettaient sur la tronche au-dessus de nos têtes. La face cachée de la Lune était déjà couverte d'épaves de vaisseaux, restes d'une guerre froide en basse gravité. Eh oui, les deux camps étaient au courant dès le début des années 60 (et probablement avant, grâce au crash de Roswell, hé hé!) de l'existence d'un fabuleux bio-métal d'origine alien. Ce fameux bio-métal pouvait être modelé pour construire à peu près n'importe quoi (des engins de guerre surtout, hein). En plus, ce métal était doté d'une incroyable mémoire de forme. Il suffisait de récupérer un morceau de bidule ayant appartenu à un gros robot style walker pour pouvoir construire un nouveau walker flambant neuf. Le pied. Cette ressource était plus communément appelée "scrap". Des tonnes de scrap recouvraient la surface des planètes et lunes du système solaire, vestiges d'une terrible et antique guerre alienne. Et maintenant, c'était au tour des Soviets et de ces "sales impérialistes" de Ricains de se crêper le scaphandre pour s'accaparer le stock de métal à tout faire.

Scrap n'roll

Ce qui est bien vu avec le scrap, c'est que l'on ne retombe pas dans nos sales habitudes héritées de softs à la Command & Conquer. Dans C&C, il était tout à fait possible de laisser les autres joueurs s'entretuer pendant qu'on se constituait, pèpère, un gros tas de Tiberium. Pas de ça ici. Le scrap, vous le récupérerez de deux manières : soit en ramassant sur la surface de la planète les restes du bio-metal alien (en début de partie principalement), soit, et ça devient plus intéressant, en détruisant une unité ennemie et en en récupérant les débris. Et hop, voilà une idée qu'elle est bonne pour filer du rythme à la partie. Dans Battlezone, plus vous vous battez et plus vous pourrez remplir les soutes de vos scavengers (ceux qui récupèrent le métal) avec du bon scrap-miam-miam. Le concept du scrap permet également une autorégulation du jeu en multijoueur. Imaginez que vous dominez la partie et que vous vous lancez à l'assaut d'une base ennemie. Tous les débris de vaisseaux (alliés et ennemis) résultant des combats seront placés juste à proximité de l'ennemi qui pourra très facilement - s'il a survécu à votre attaque - les collecter et se construire une belle escouade pour une expédition punitive. Bref, dans Battlezone, il faudra s'attendre à force contre-attaques et moults revirements de situation. C'est conçu pour, qu'on vous dit.

Hep, taxi !

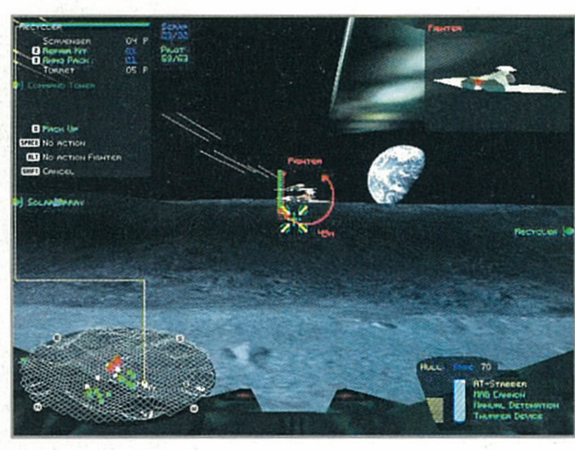
L'autre ressource - si on peut parler de ressource - cruciale du jeu, ce sont les pilotes. Pour être opérationnel, chacun de vos véhicules devra être contrôlé par un pilote. Or, si le scrap est parfaitement recyclable, les pilotes ne le sont pas. Autant dire qu'il faudra mettre un soin tout particulier à protéger ses pilotes et, tant que faire se peut, à les récupérer quand ils se trouveront abandonnés sans véhicule en rase campagne. Activision s'en est donné à cœur joie pour mettre un peu de romantisme dans l'action. Nombreuses sont les manières de buter les pilotes adverses : un obus dans la gueule, ou bien un missile dans la gueule, à moins que ce soit une rafale de mitrailleuse rotative dans la gueule. Pour ma part, soucieux de préserver mon stock de munitions, je me contente de leur rouler dessus à haute vitesse. Mais dans la gueule aussi, hein. Ils éclatent alors

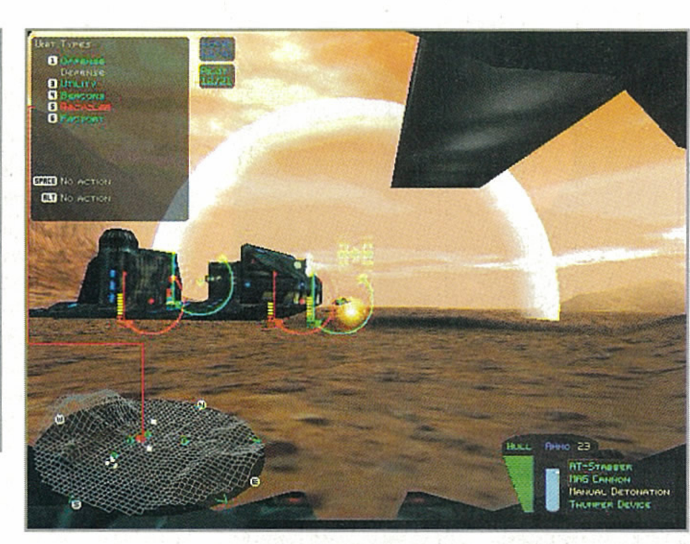


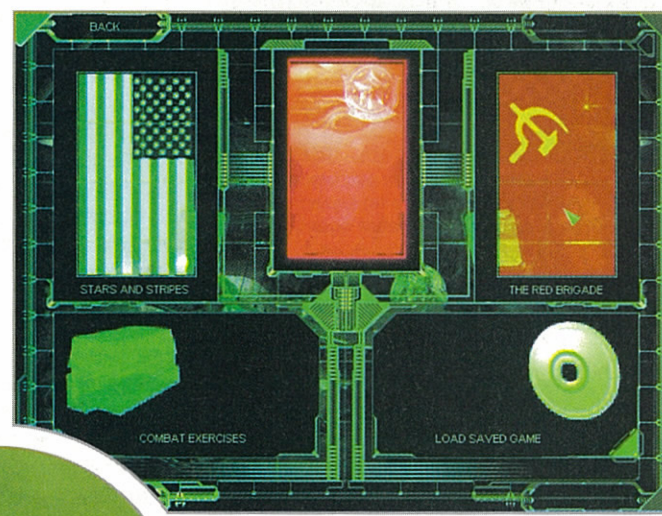












comme des fruits mûrs et Carmageddon peut aller se rhabiller. Evidemment, le Commandeur que vous incarnez se trouve lui aussi représenté par un sympathique petit bonhomme en scaphandre chatoyant. Pour vous éjecter de votre véhicule, une simple pression sur la touche "H" (comme "hop!") vous permettra ensuite de monter dans un autre engin ou dans certaines tourelles. C'est le cas le plus tranquille, mais il vous arrivera aussi de vous prendre de grosses sueurs froides. Effectivement, tant qu'un pilote est dans un véhicule, il est protégé par son blindage. Mais si vous vous faites exploser votre bétailleuse par l'adversaire, vous vous retrouverez automatiquement éjecté. Contre votre volonté, cette fois. La procédure d'éjection est excellente. Grâce à un réacteur dorsal, on contrôle la trajectoire et le point d'atterrissage, ce qui peut être vital pour essayer de se planquer dans les reliefs environnants. Eh oui, on n'est jamais très fier quand on se retrouve à poil dans la cambrousse. Tout n'est pas perdu puisque vous continuerez à être en communication avec votre base et pourrez donc demander à un autre véhicule de venir vous recueillir. La procédure est simple : il suffit de lever le bras et de déclarer d'une voix bien timbrée "hep taxi !" Le pauvre pilote qui a convoyé votre nouvel engin se retrouve alors bien dépourvu, mais bon, c'est son problème après tout, vous êtes quand même le Commandeur, nom de Dieu !

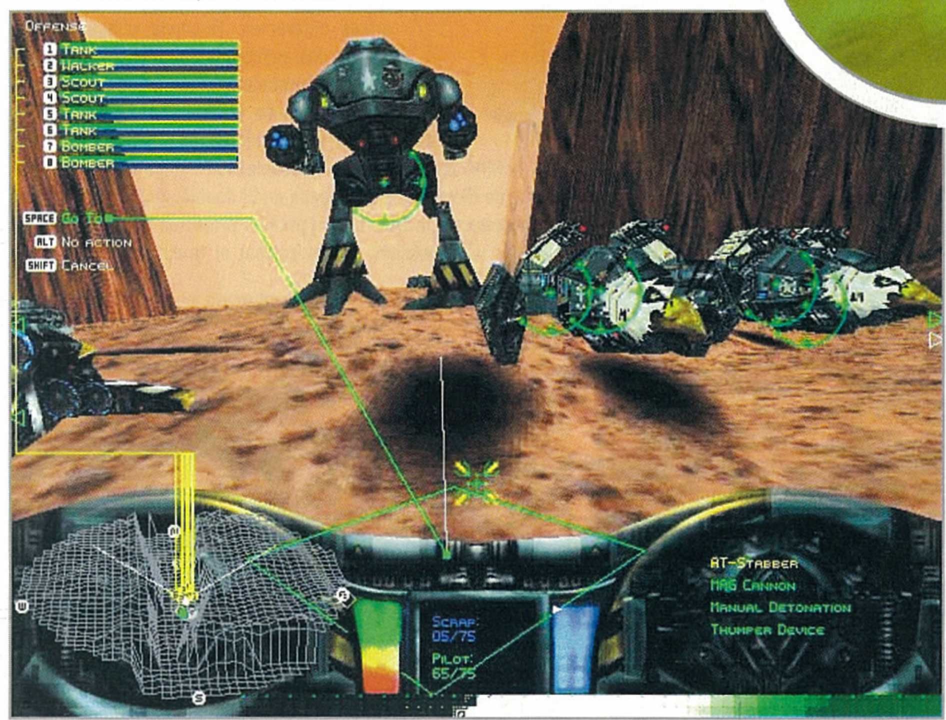
Pour avoir joué ce mélodrame à de nombreuses reprises lors des parties en réseau qui ont enflammé la rédac' pendant le bouclage, je peux vous affirmer que les rebondissements sont truculants. On ne sait pas si le bonhomme en scaphandre qui essaye de se planquer désespérément est un copilote ou le Commandeur incarné par le joueur humain (et dont la mort signifie la perte de la partie). Dans leur grande mansuétude, les hauts commandements russes et américains ont doté leurs Commandeurs de deux armes. Le fusil mitrailleur standard, efficace contre un copilote mais ridicule face à un engin blindé (et en plus vous allez au devant d'une mort certaine en vous faisant repérer) ou, bien mieux, le superbe fusil sniper. Non content d'offrir une très belle vue zoomée, ce miracle de la technologie tire des projectiles perforants qui traversent le blindage pour aller finir leur course entre les deux yeux du pilote ennemi. Jusqu'au dernier instant, la partie peut donc basculer. Soit vous snipez un véhicule ennemi et vous pouvez alors vous en emparer pour regagner un secteur plus tranquille. Soit, et c'est là que ça devient trop fort, le pilote que vous dégommez est le Commandeur du joueur d'en face qui se retrouve buté-mort-dégoûté alors qu'il était en train de gagner en vous mettant la trempe de votre vie. Evidemment, rien ne signale a priori qu'un pilote est un Commandeur humain ou un simple copilote contrôlé par l'ordi. Bonne idée, on pourra paramètrer le jeu multi pour que le Commandeur possède plusieurs vies, ce qui évitera à la partie de se terminer en queue de poisson.

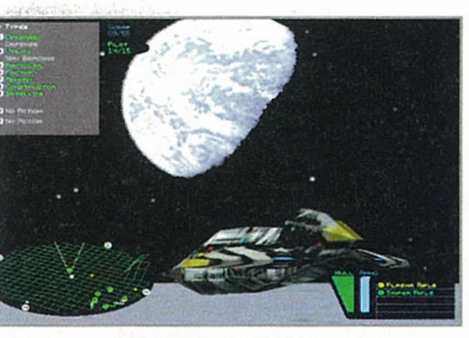
La gestion des pilotes passe par la construction de baraquements (cinq pilotes de plus par baraque) et d'unités APC qui servent au transport des troupes, que ce soit pour récupérer les copilotes isolés, ou bien pour lancer une attaque de fantassins sur une cible faiblement défendue.

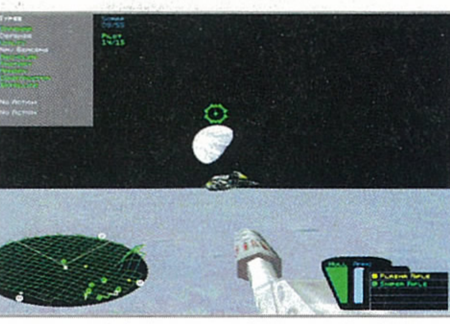
TIPS TECHNIQUE

Avec une carte 3Dfx, dans les options graphiques mettre "monitor brightness" au maximum pour avoir un meilleur contraste.

L'interface, très ergonomique, permet de grouper les unités et de les rappeler avec une touche de fonction. À tout moment, on peut savoir de combien d'armures et de munitions dispose une unité.







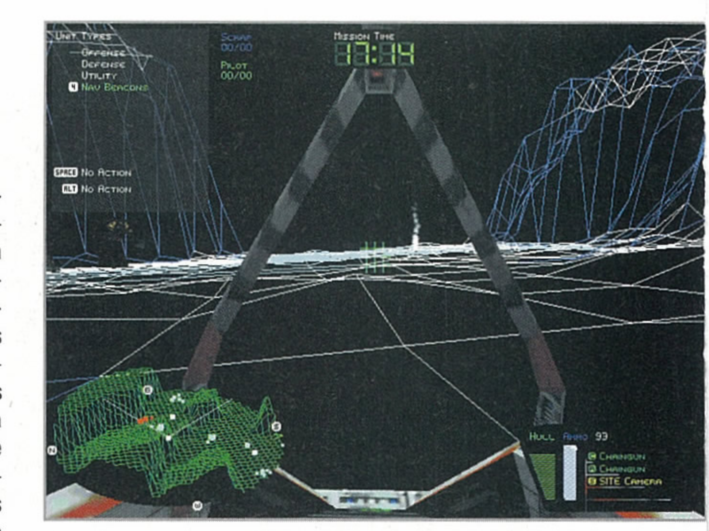
▲ En digne héritier des Mechwarrior, Battlezone nous offre un superbe zoom. C'est trop bien les jumelles quand même.

Les missions

C'est marrant, sur l'écran de chargement (qui s'effectue rapidement, tranquillisez-vous) y a une heure sur une pendulette : 5h57. C'est généralement l'heure à laquelle je commence à relever le nez quand je joue à Battlezone. C'est dire si c'est prenant ! Comme Mechwarrior et Interstate, Battlezone propose différents modes de jeu : un mode multijoueur et des campagnes scénarisées pour le jeu en solo. Il y a deux campagnes correspondant aux deux camps : le NSDF des Ricains et le CCA des Russkofs. La campagne NSDF vous entraîne dans une course à la domination du bio-métal dans tout le système solaire. Après une sévère dérouillée sur la Lune, vous irez visiter des coins plus touristiques comme Mars, Vénus, Io, Europa, Titan... Les paysages sont saisissants de réalisme, ce qui n'est pas surprenant puisque Activision s'est servi de véritables relevés topographiques de la NASA pour créer les cartes, gigantesques au possible. Au fur et à mesure des missions, on apprend à utiliser les nouvelles unités et armes, et surtout on se retrouve embrigadé dans la recherche de reliques aliennes, en plus de la course au scrap. La campagne CCA, de difficulté supérieure, est quant à elle destinée aux joueurs expérimentés qui auront épuisé la première campagne. Elle a le grand avantage de nous faire jouer les Russes avec leurs engins au look incroyable. En plus, on écope de nouvelles voix digitalisées avec Natacha et son accent trop craquant. Mon petit doigt me dit qu'à l'issue des deux campagnes, les deux antagonistes pourraient être amenés à s'allier pour lutter contre une menace encore plus terrible. La fin de la guerre froide, le rapprochement des deux blocs... une happy end, en quelque sorte, comme on les aime au cinéma. Au total, Battlezone comprend trente missions.

Relevons au passage que l'implémentation est parfaite. On peut sauver en cours de mission, ce qui est bien pratique vu que les missions scénarisées sont longues avec plusieurs objectifs à remplir. C'est toujours gavant de devoir tout recommencer après s'être fait buter à la dernière minute. Deuxième bon point, Battlezone conserve des archives. Cela veut simplement dire que l'on pourra rejouer après coup n'importe quelle mission. Très bien vu.

Vous allez donc pouvoir vous éclater aux commandes de la bonne vingtaine d'engins que recèle ce soft.



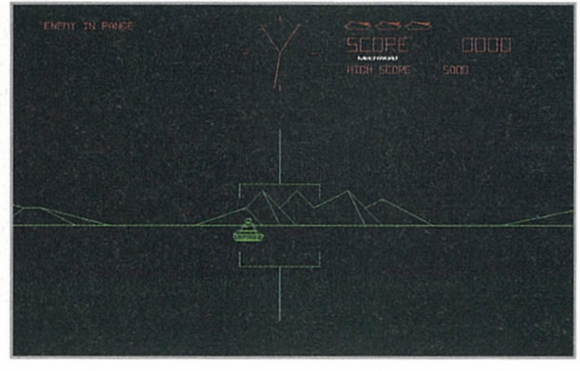
▲ Le "special" SITE caméra nous renvoie au bon vieux temps du premier Battlezone. En fait, le SITE permet de voir à travers les reliefs pour repérer les ennemis.

Des armes comme s'il en pleuvait

À la différence des jeux de stratégie pure où chaque unité tactique ne dispose que d'une seule arme, Battlezone a mis les bouchées doubles sur les moyens d'en découdre, ce qui est plutôt réjouissant pour un soft qui donne la part belle à l'action/simulaction. Le jeu comprend donc moins d'unités différentes mais énormément d'armes aux caractéristiques très variées et originales. A la manière d'un Mechwarrior2, la plupart des véhicules disposent de "hard-points", autrement dit d'emplacements prévus pour monter des systèmes d'armes. Ces systèmes peuvent être de plusieurs types : canons, missiles, mortiers, spéciaux. En sortie d'usine, les différents engins seront déjà équipés d'armes standards pour chaque catégorie de véhicules. Mais la customisation est parfaitement possible, et même chaudement recommandée, grâce à un bâtiment éminemment sympathique : l'armurerie. Ils ont l'imagination trop féconde quand même les designers de chez Activision. Penser à doter l'armurerie d'une catapulte pour pouvoir se faire ravitailler en plein champ de bataille, c'est vraiment balèze. En tout cas, vous n'allez pas vous ennuyer en faisant le tour des vingt-cinq armes différentes. Finement conçues, elles recèlent des avantages qui peuvent heureusement être contrebalancés par d'autres systèmes d'armes ou de défense, voire par des tactiques intelligentes. En vrac, le Stabber (canon à projectile rapide), le MAG (boules d'énergie dosable), le Flash Canon (l'arme préférée de Moulinex, très efficace en tir doublé, mais attention, peu de munitions), le TAG (tire un premier projectile de repérage ; s'il touche, cinq missiles guidés suivent et touchent à coup sûr ;

▲ Avec le sattelite on dispose d'une vue de haut en filaire. Elle permet de sélectionner les unités et de placer les bâtiments comme dans un jeu de stratégie standard. Attention de ne pas regresser en restant scotché sur cette vue.

Il y a dix-huit ans, Atari sortait Battlezone première mouture. Ben mon cochon, ça avait quand même 'achement plus de gueule les jeux à l'époque ! ▼



Les unités américaines



NOM DE CODE : RAZOR
TYPE : RECONNAISSANCE BLINDÉ
CONSTRUIT PAR : RECYCLEUR
VITESSE AVANT : 25 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 25 M/S
VITESSE LATÉRALE : 20 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 50°/S
ARMURE : 25 MM EDD
MUNITIONS : 1 000
ARMES STANDARD: MINIGUN (X2)

Tête de pont de l'offensive américaine, le Razor compte plus sur sa rapidité et son agilité que sur son armement résolument modeste. C'est essentiellement une unité de reconnaissance. Ne comptez donc pas trop dessus pour mener une attaque lourde.



NOM DE CODE : GRIZZLY
TYPE : TANK D'ASSAUT BLINDÉ
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 20 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 20 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 30 MM EDD
MUNITIONS : 1 200
ARMES STANDARD : AT STABBER, MINIGUN, MINE À DÉTONATION MANUELLE, THUMPER

Basé sur la série de tanks de type M60, cette unité d'attaque extraordinairement versatile constitue le fer de lance des forces US de l'espace. Son armement varié lui confère une puissance dévastatrice dans la plupart des situations de combat.



NOM DE CODE : WOLVERINE
TYPE : TANK D'ASSAUT BLINDÉ À MOYENNE PORTÉE
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 20 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 20 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 25 MM EDD
MUNITIONS : 1 000
ARMES STANDARD : MISSILE HORNET, MISSILE SHADOW, MINE DE PROXIMITÉ

Variante du Grizzly, le Wolverine diffère surtout par son armement. Il est équipé de missiles Hornet pour les cibles blindées et de missiles Shadow qui se verrouillent sur une signature infrarouge pour les cibles rapides. Une bonne unité pour le combat à moyenne portée, mais pas terrible au corps à corps.



NOM DE CODE : BADGER
TYPE : TOURELLE DE DÉFENSE AUTOPROPULSÉE
CONSTRUIT PAR : RECYCLEUR
VITESSE AVANT : 15 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 60°/S
ARMURE : 20 MM EDD
MUNITIONS : 2 000
ARMES STANDARD : MINIGUN

Le Badger est une unité défensive vitale à disposer dans le périmètre immédiat de votre base. Une fois placée, elle s'immobilise et déploie ses stabilisateurs. La tourelle doit en effet être fixée au sol avant de pouvoir tirer. Le Badger peut être repositionné quand nécessaire, mais il ne pourra pas tirer avant d'avoir déployé ses stabilisateurs.



NOM DE CODE : BOBCAT
TYPE : TANK D'ASSAUT BLINDÉ
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 20 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 20 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 120°/S
ARMURE : 25 MM EDD
MUNITIONS : 1 200
ARMES STANDARD : AT STABBER, HORNET SOLAR FLARE

Une unité moins puissante et moins versatile que le Grizzly. Le Bobcat a été conçu comme unité principale des forces NSDF et a servi en grande quantité lors de l'établissement initial sur la Lune. Elle est devenue moins intéressante depuis l'apparition du Grizzly. Le Bobcat demeure néanmoins une unité offensive fiable et peu onéreuse.



NOM DE CODE : THUNDERBOLT
TYPE : BOMBARDIER LOURD D'ATTAQUE
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 25 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 10 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 60°/S
ARMURE : 20 MM EDD
MUNITIONS : 1 900
ARMES STANDARD : ROCKET BOMB (X2)

Le Thunderbolt est une des unités NSDF les plus puissantes. Elle a été conçue par Chico Aerospace pour éliminer les cibles principales avant que les défenses ennemies n'aient le temps de réagir. En configuration standard, elle transporte deux bombes BFE9 de type «je balourde et c'est tout bon». Utile pour attaquer des cibles blindées comme les Baraquements, les Recycleurs ou les Centres de ravitaillement.



NOM DE CODE : TRACKER
TYPE : TRANSPORT DE TROUPES BLINDÉ
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 8 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 8 M/S
VITESSE LATÉRALE : 8 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 50 MM EDD
ARMES STANDARD : NON ARMÉ

Le transport de troupes APC est lourdement blindé mais plutôt vulnérable à cause de son absence d'armement. Le tracker sert uniquement à transporter de l'infanterie et à récupérer les pilotes. Il est conseillé de le faire escorter, spécialement lorsqu'il transporte du personnel.



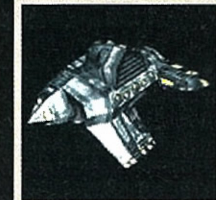
NOM DE CODE : LONGBOW
TYPE : TOURELLE D'ARTILLERIE LONGUE PORTÉE AUTO-PROPULSÉE
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 15 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 10 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 30 MM EDD
MUNITIONS : 2 000
ARMES STANDARD : HOWITZER

L'Howitzer fonctionne de manière comparable au Badger mais en plus puissant. Lorsque ses stabilisateurs sont déployés, il peut envoyer des projectiles lourds sur une cible située à 750 mètres tout en interpolant la position de l'ennemi en fonction de sa vitesse et de son orientation au moment du tir.



NOM DE CODE : SASQUATCH
TYPE : TOURELLE D'ASSAUT MOBILE
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 5,5 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 5,5 M/S
VITESSE LATÉRALE : 2 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 40 MM EDD
MUNITIONS : 2000 CARTOUCHES
ARMES STANDARD : MINIGUN POP GUN

Vestige de la mystérieuse race alienne, le Sasquatch est l'un des meilleurs éléments de la NSDF. Il a clairement une puissance de feu comparable à tout autre véhicule et une configuration lui permettant d'embarquer plusieurs missiles, canons, mortiers et équipements spéciaux.



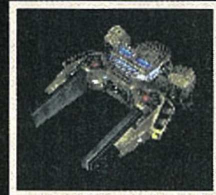
NOM DE CODE : UNABOMBER
TYPE : DÉPLOYEUR DE MINES
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 15 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 10 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 30 MM EDD
MUNITIONS : 2000
ARMES STANDARD : MINE DE PROXIMITÉ.

L'Unabomber est une unité défensive possédant la caractéristique passionnante de pouvoir poser des mines intelligentes qui ne détonent pas en présence de véhicules alliés. Très utile pour fortifier une zone. Remarque : les mines disparaissent au bout d'un moment, ce qui est inévitable pour rendre possibles les parties en multi.



NOM DE CODE : SCAVENGER
TYPE : VÉHICULE D'EXTRACTION
CONSTRUIT PAR : RECYCLEUR
VITESSE AVANT : 15 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 10 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 30 MM EDD
ARMES STANDARD : NON ARMÉ

Sorte d'aspirateur autonome, le Scavenger traverse l'air de rien les champs de bataille pour aller collecter le nectar des nectars : le scrap. Brave petit travailleur, il rapporte sa récolte au Recycleur où au Silo le plus proche si vous en avez construit.



NOM DE CODE : TUG
TYPE : PORTE CHARGE
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 8 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 8 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 50 MM EDD
ARMES STANDARD : NON ARMÉ

C'est une unité de convoyage utilisée pour transporter des charges lourdes. Il s'avère bien pratique pour récupérer, au hasard, des artefacts aliens.



NOM DE CODE : RECYCLEUR
TYPE : USINE MOBILE
CONSTRUIT PAR : FACTORY
VITESSE AVANT : 15 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
ARMURE : 100 MM
ARMES STANDARD : AUCUNE

Le recycleur est la principale unité de construction de la NSDF, indispensable pour établir une base. Elle n'est pas armée mais lourdement blindée et capable de résister à des attaques soutenues. Dans sa forme mobile, le recycleur peut se déplacer librement sur le champ de bataille. Une fois positionnée sur un source d'énergie (le geyser), elle se déploie et devient capable de produire les principales unités du jeu.



NOM DE CODE : ARMORY
TYPE : ARMURERIE
CONSTRUIT PAR : RECYCLEUR
VITESSE AVANT : 15 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
ARMURE : 100 MM
ARMES STANDARD : NON ARMÉ

L'armurerie remplit plusieurs tâches d'importance. Elle est capable de construire des armes et des équipements spéciaux, d'assurer l'approvisionnement en munitions, de réparer les unités endommagées et d'établir des communications avec les satellites d'observation en orbite. L'armurerie est équipée d'une remarquable catapulte qui lui permet d'envoyer directement ses productions à l'endroit désiré. Trop fort. Nécessite un geyser.



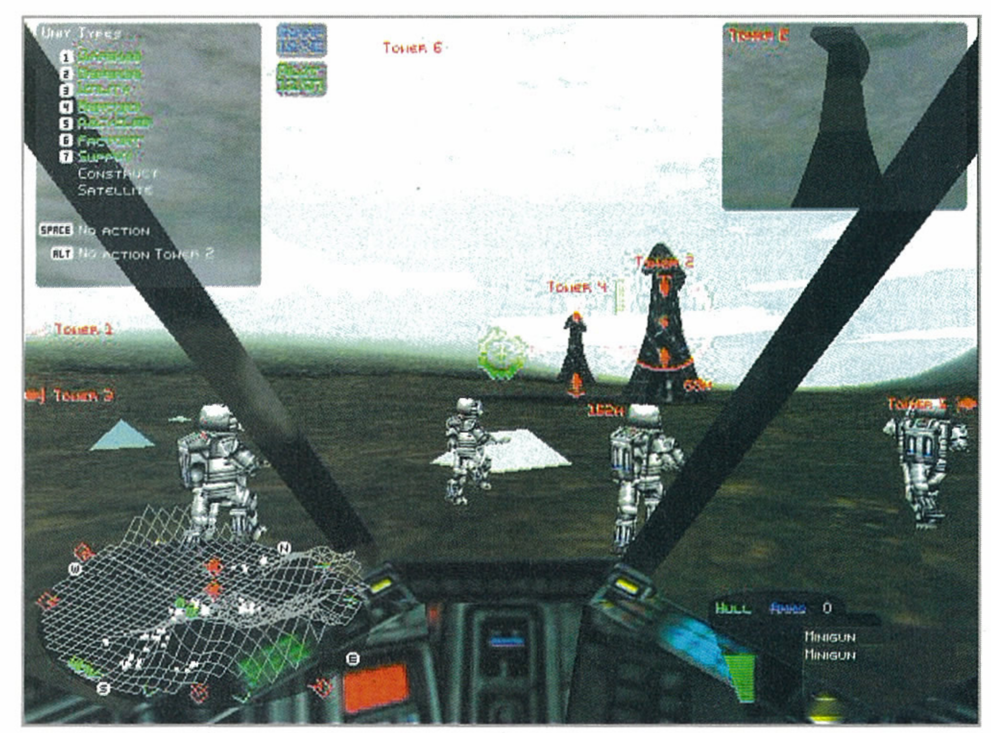
NOM DE CODE : MUF
TYPE : USINE AVANCÉE MOBILE
CONSTRUIT PAR : RECYCLEUR
VITESSE AVANT : 15 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 15 M/S
VITESSE LATÉRALE : 15 M/S
ARMURE : 100 MM
ARMES STANDARD : NON ARMÉ

Le Muf sert à fabriquer les unités plus avancées que ne construit pas le Recycleur. Comme le Recycleur, elle doit être déployée sur une source d'énergie Geyser. La plupart des unités offensives et défensives sont produites avec le Muf.



NOM DE CODE : HEAVAL
TYPE : ASSEMBLEUR DE BÂTIMENT PRÉFABRIQUÉS
CONSTRUIT PAR : RECYCLEUR
VITESSE AVANT : 8 M/S
VITESSE ARRIÈRE : 8 M/S
VITESSE LATÉRALE : 8 M/S
RAYON DE BRAQUAGE : 90°/S
ARMURE : 20 MM EDD
ARMES STANDARD : NON ARMÉ

C'est une unité capable d'assembler une base complète en quelques minutes : tour de communication, baraquement, centrale énergétique...



Une escouade de copilotes se lance à l'assaut de la base ennemie.



Les effets d'explosion sont magnifiques, surtout avec une carte 3Dfx.



grosse saloperie ce TAG, le coup de cœur d'Ivan Le Fou), le splinter (une sorte de mortier qui, s'il rate sa cible, décolle à la verticale avant de se disperser en têtes rotatives qui éclaboussent dans toutes les directions des bastos calibre 7,62 ; idéal pour le 14 Juillet), le Sandbag Missile (un missile qui ralentit la cible avec une ancre magnétique)... Les "spéciaux", comme leur nom l'indique, vont encore plus loin dans le design néo-léthal : le RED Field (fait disparaître le vaisseau de l'écran radar ennemi, très utile pour les attaques furtives), la mine M-Curtain (génère une bulle magnétique de 20 mètres de diamètre. Aucun projectile ne peut la pénétrer, mais les engins qui se trouvent à l'intérieur pourront, eux, tirer), le Thumper (un peu équivalent à "secouer la nappe" : projette une onde de choc qui envoie tous les véhicules alentour valser cul par-dessus tête), etc. Histoire de ne pas tomber dans le bourrinage intensif, les munitions ne sont pas en quantité illimitée. Je vous parlais de l'armurerie et de sa catapulte, bien pratique pour le ravitaillement. On disposera également d'un Supply Depot qui recharge automatiquement les véhicules à portée immédiate.

Bref, les pros du shoot them' up pourront mettre à profit leur habileté légendaire au tir. Quant aux autres gars, ils auront aussi leur mot à dire s'ils savent correctement tirer partie des combinaisons d'armes. De belles batailles en perspective, et en 3D, car je vais maintenant vous causer du...

... graphisme et des performances.

Je sais pas pour vous, mais moi, les tribulations de Nono-le-petit-robot sur Mars (Pathfinder), ça m'a drôlement donné envie d'en faire autant. Ben, avec Battlezone c'est chose possible. L'ambiance produite par le graphisme haute résolution nous met aux premières loges de la conquête spatiale. Chaque planète ou lune présente des graphs de toute beauté avec des astres en fond (la Terre sur la Lune, Saturne sur Titan, l'énorme Jupiter sur Europa...). Comme je vous le disais plus haut, les textures sont incroyablement fines (relevés de la NASA). Les reliefs sont cohérents (cratères sur la Lune, canyons sur Mars, glaciers sur Europa...). A l'origine, le programme devait gérer des gravités différentes pour chaque corps astral, mais apparemment ça n'a pas été conservé dans la finale.

Y'a pas à tortiller, c'est très beau et vraiment fluide sur carte accélératrice grâce au support de direct3D, même si Battlezone ne propose pas d'option Glide pour les possesseurs de 3Dfx, dommage. La configuration idéale est certainement un Pentium166 avec carte 3D performante. Bien sûr, il y a plein d'options pour limiter le nombre de détails affichés afin de gagner en fluidité sur de petites configurations : 512 X 384, virer le ciel ou les ombres, afficher une ligne sur deux... Reportez-vous donc à l'encadré pour voir quel résultat sur quelle machine, les images en disant mieux que de longs discours.

Notre amie l'interface

Pour jouer à Battlezone, il vous faudra deux mains. Désolé, c'est comme ça, vous vous gratterez le nez un autre jour.

Quel résultat sur quelle machine ?

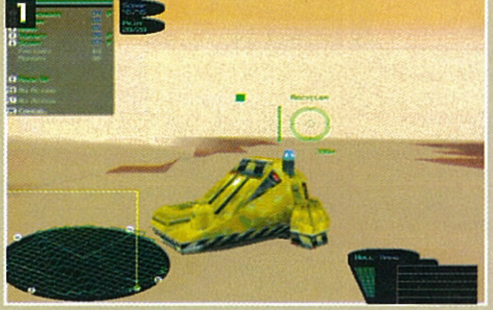
Dans tous ces cas, le jeu est suffisamment fluide pour être jouable (mais bon, sans les textures c'est un peu dommage). Avec carte 3D, c'est par contre d'une fluidité parfaite.

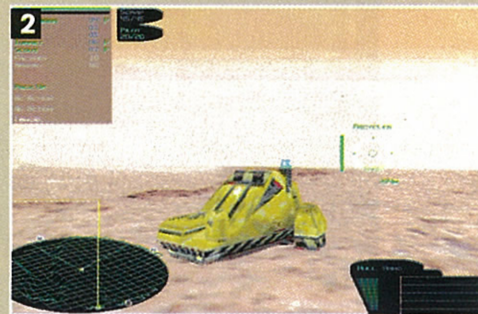
1 - PENTIUM 120
16 Mo sans carte 3D
640 X 480, Sky flat, Terrain flat, Object mixed, Shadow off.

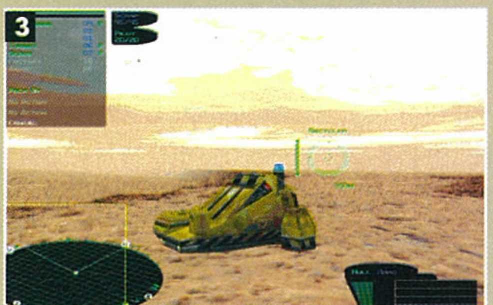
2 - PENTIUM 166
16 Mo sans carte 3D
640 X 480, Sky smooth, Terrain low res, Object textured, Shadow off.

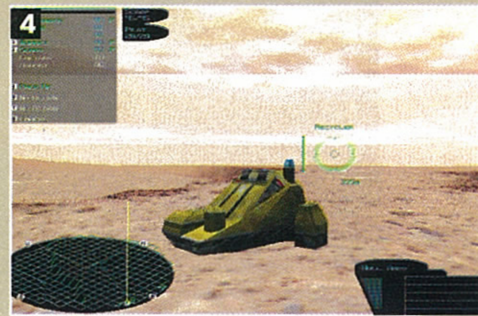
3 - K6 200
32 Mo sans carte 3D
640 X 480, Sky textured, Terrain hi res, Object hi res, Shadow off.

4 - P166
32 Mo avec carte 3Dfx (ou équivalent)
640 X 480, Sky full, Terrain hi res, Object hi res, Shadow off.









JOUABLE SUR **PENTIUM 120 + CARTE3D** EDITEUR **ACTIVISION** DÉVELOPPEUR **ACTIVISION**
TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1 À 16**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4/16
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	4/16

Les unités soviétiques

Peu d'informations techniques ont filtré sur les unités du CCA, bien que l'on prétende qu'elles sont un peu plus puissantes que leurs homologues du NSDF. Les noms de code indiqués correspondent aux sobriquets en vigueur à la NSDF. Comprendusky camarades ?



FLANKER
Le Flanker est aisément repérable par ses appendices en forme d'ailes. Il est vaguement équivalent au Razor, quoique sévèrement mieux blindé.



CZAR
Le Czar semble être bien parti pour dominer le champ de bataille d'outre-espace. Similaire au Grizzly mais mieux blindé et transportant davantage de munitions.



TUSKER
Le Tusker est un lance-missiles transportant plus de munitions que le Wolverine de la NSDF. Il est par contre plus vulnérable.



STOLI
Le Stoli est un tank léger comparable au Bobcat. Il est plus petit et on a constaté qu'il transportait souvent des équipements expérimentaux.



GRENDEL
Le Grendel est un bombardier d'attaque rapide. Plus lent que son homologue le Thunderbolt, mais un brin plus agile.



GOLEM
Le Golem est l'unité du CCA qui trahit le plus ses influences aliennes. A la différence du Sasquatch, il transporte ses armes dans sa tête et ses épaules. Cela lui permet d'embarquer les armes les plus puissantes rencontrées sur le champ de bataille.

Avec vos deux grosses paluches, l'une sur le clavier, l'autre sur la souris (le joystick est supporté, le force feedback aussi, mais bof), vous allez enfin apprendre à compter jusqu'à 797. Carrément. Laissez-moi vous expliquer. Dans Battlezone, toutes les opérations de gestion, la construction des divers bâtiments et véhicules, les ordres envoyés aux co-équipiers s'effectuent par des raccourcis clavier. A chaque bâtiment correspond en effet un chiffre (5 pour le Recycleur, 7 pour l'Armurerie, etc.), de même que chaque action peut être déclenchée par une pression sur le chiffre idoine. Ce qui peut apparaître complètement abscons dans un premier temps s'avère finalement d'une efficacité redoutable une fois qu'on a pris l'habitude. Tenez, 51, ça veut dire "hé! les gros flemmards du Recycleur, construisez-moi un Scavenger vite fait". Et non pas : "Raymond, j'ai soif !" Faut pas confondre. Ou bien : 72 = "hola ! les copains, j'ai les Russkofs aux fesses et pas une cartouche de rab, catapultez-moi fissa des munitions, là sur le terrain, où je viens de cliquer." Rien à voir avec 22 : «Lâche le scoot, y'a les condés qui déboulent...» Effectivement. Rassurez-vous, les commandes et les chiffres correspondant sont affichés en permanence à l'écran, le par-cœur n'est pas obligatoire.

Parallèlement à ce système de commandes, surgit l'incroyable vue radar en filaire (commutable en vue satellite stratégique pour avoir une vision d'ensemble) qui, en plus de nous rappeler le Battlezone de 1980, donne des indications sur les reliefs du terrain, la présence des ennemis et surtout permet de repérer chacune de ses unités grâce à un système de pastilles numérotées. On sera en outre renseigné sur l'état de chaque véhicule (points d'armure, quantité de munitions restante) histoire de pouvoir réagir en conséquence : envoyer des unités se faire réparer, surveiller l'issue d'un combat... Je vous rappelle que tout cela s'effectue à distance alors que l'on pilote son vaisseau en vue subjective à l'autre bout de la carte. C'est quand même très fort.

Sinon, on bénéficiera des raffinements habituels : possibilité de grouper des unités et de les rappeler par une seule touche, de déposer des points de Nav n'importe où sur le terrain (pourvu qu'on s'y trouve physiquement) afin de programmer les déplacements des unités, de faire escorter certaines unités par d'autres, de mettre des p'tits gars en défense des bâtiments... Plus une nouveauté bienvenue : les points de Nav sont en fait des caméras de surveillance orientables (pour surveiller une position stratégique dans une petite fenêtre à l'écran).

On pourra quand même chipoter en remarquant que les vues caméras externes ne sont pas très accessibles (Shift + touche de fonction). Mais, bah, c'est pas la mort non plus. Une pleine page d'options est aussi présente pour les plus maniaques d'entre nous : trois niveaux de difficulté, aide stratégique en ligne, target position, auto-leveling, etc.

Les options multijoueurs

Il n'y a que deux défauts à relever dans le mode multijoueur : il n'existe pas de mode d'entraînement en multi contre l'ordi (appelé aussi skirmish) et il n'y a pas assez, pour l'instant, de cartes pour le jeu en mode stratégique. Sinon, pour le reste, c'est du tout bon.

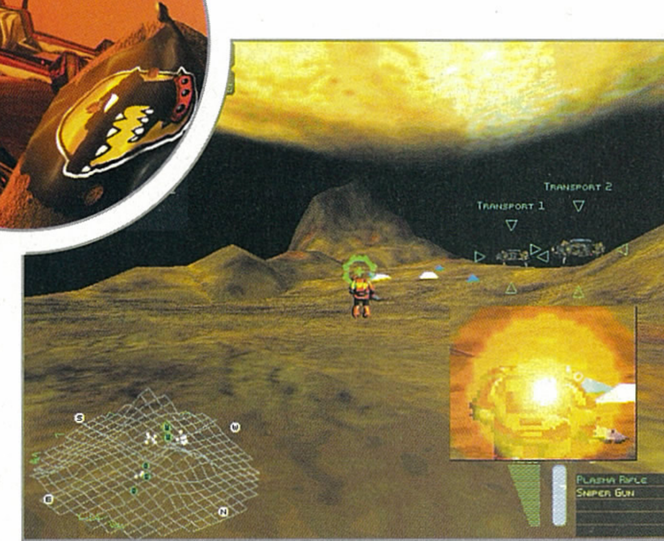
Tout ce qui fait l'intérêt de Battlezone se trouve donc disponible pour de trépidantes parties en réseau, que ce soit en réseau local ou via Internet. Soucieux de plaire à toutes les catégories de joueurs, Activision a aussi implémenté un mode Deathmatch dans lequel vous ne construirez pas de bâtiments. Muni d'un seul véhicule, vous irez crapahuter sur la carte (comprenant des distributeurs de matos disséminés ici et là) avec 15 autres clampins pour une espèce de gigantesque doom en basse gravité. Mais ce n'est pas le mode qui m'a le plus intéressé.

C'est quand même beaucoup plus drôle de construire ses bases, d'upgrader ses véhicules, de disposer des tourelles ou des mortiers en défense, de sniper ses petits camarades, de balancer des attaques d'artillerie sur le voisin d'à côté en prétendant «ah mais non, pas du tout, c'est pas moi qui t'ai explosé ton armurerie», de miner les champs de scrap, de chasser impunément le scavenger, de refaire la Guerre des mondes à la tête d'un régiment de walkers, et j'en passe et des meilleures. Evidemment, notre première crainte était que Battlezone soit trop facilement "bourrinable". Allions-nous encore devoir supporter ces joueurs de faible intensité cérébrale, désireux de gagner à tout prix, sans classe ni panache. Ouf ! non. Je ne doute pas que Battlezone sera un jour hacké, mais pour l'instant, le concept du sniper et la manière dont fonctionne le scrap viennent sérieusement contrebalancer les tentatives de bourrinade. Une fort bonne nouvelle.

Enfin, Activision vient de remettre en route ses serveurs multijoueurs sur le Net. Sachez que l'on trouve maintenant des serveurs disséminés un peu partout sur le globe : aux USA, en Australie et aussi en Europe avec un serveur à Stockholm. De quoi faire descendre le lag (ralentissement sur Internet) et pouvoir jouer avec tout le confort bourgeois.

Sur ce, je vous quitte, pour retourner mettre une trempe à Ivan, Bob et Moulinex (NDRC : Mmmh).

Iansolo



+ Le scénario.
+ Le graphisme classieux.
+ L'interface révolutionnaire.
+ La jouabilité sans faille.
- Pas assez de cartes multijoueurs pour le mode stratégique (mais bon, ça devrait s'arranger).
- Quelques bugs de gestion de collisions sur la bêta.

EN DEUX MOTS

Activision a réussi le formidable pari d'accoupler deux genres différents : stratégie temps réel et action pour atteindre un niveau encore jamais atteint dans une simulation. Ils ont créé un gameplay original pour la gestion de ressources et surtout implémenté la meilleure interface jamais vue dans un jeu. Rien ne manque à l'appel : graphisme, ambiance, support de Direct3D, deux campagnes pour 30 missions en solo et un mode multijoueur paramétrable. Après Mechwarrior et l'76, la barre est placée encore plus haut. Il faudrait être fou pour passer à côté de ce bijou.

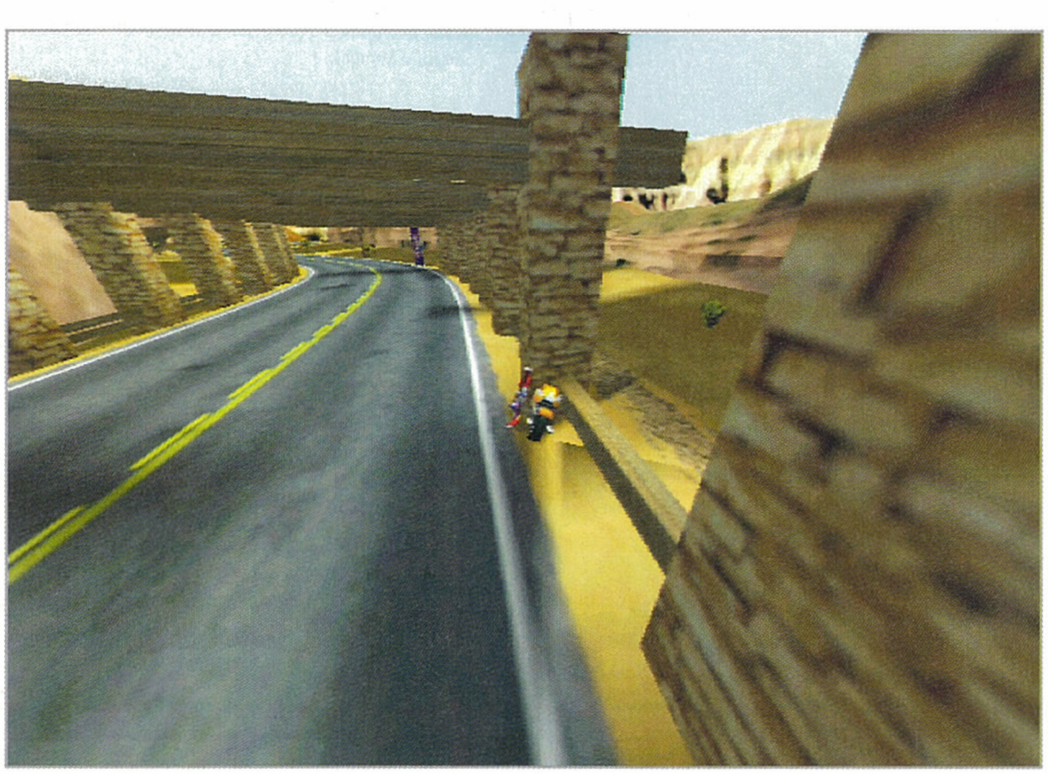


Alors que les pouvoirs publics s'acharnent à faire chier le monde motard (assurance, excès de vitesse, rails de sécurité, automobilistes borgnes), certains éditeurs pensent cependant à nous en proposant des jeux de courses de motos multimédias. En attendant Moto Racer 2 et Superbikes, Redline Racer nous fait un bel exter' sur la concurrence.

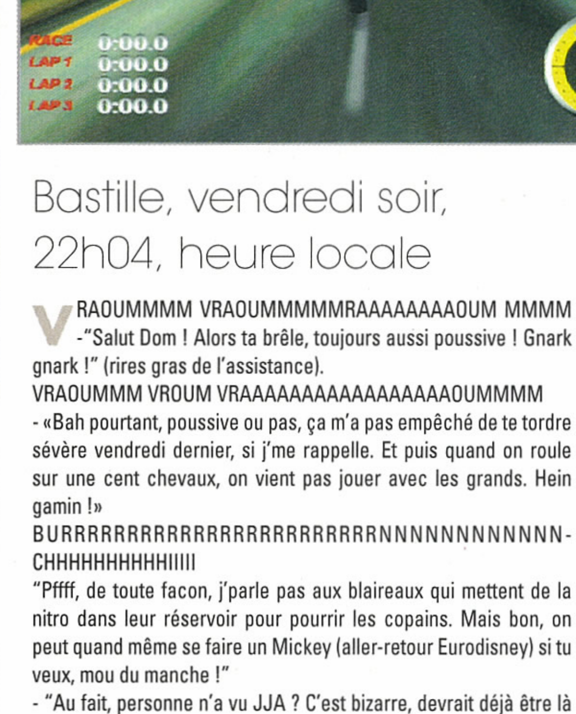
joystick 92 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Redline Racer

Course de motos pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Voici une tentative ratée de copulation entre un pilier et une moto.



REMARQUE

Vous avez vu la loi sur les grands excès de vitesse ? La vache, ça devient du délire. Ça m'écœure. De la taule pour 50 km/h au-dessus des limitations, pourquoi pas un député en prison pour abus de biens sociaux pendant qu'on y est.

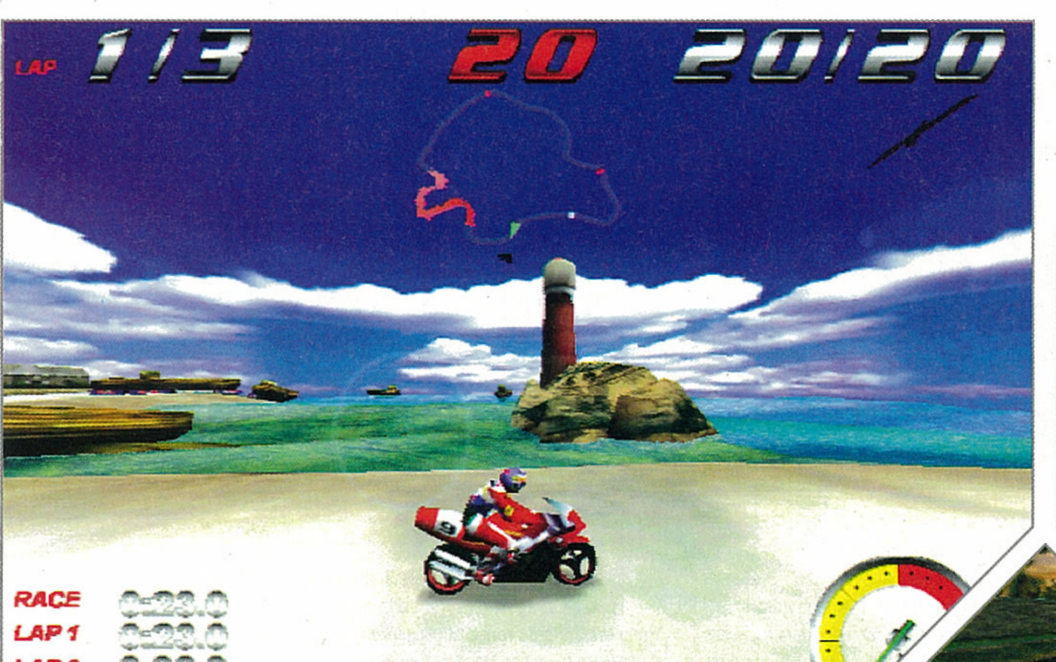


Lorsque vous passez sous un bâtiment, l'impression de vitesse est époustouflante ▶

Bastille, vendredi soir, 22h04, heure locale

VRAOUMMMM VRAOUMMMMMRAAAAAAAAOUM MMMM -"Salut Dom ! Alors ta brêle, toujours aussi poussive ! Gnark gnark !" (rires gras de l'assistance).
VRAOUMMM VROUM VRAAAAAAAAAAAAAAAAAAOUMMMM
- «Bah pourtant, poussive ou pas, ça m'a pas empêché de te tordre sévère vendredi dernier, si j'me rappelle. Et puis quand on roule sur une cent chevaux, on vient pas jouer avec les grands. Hein gamin !»
BURRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRNNNNNNNNNNNN-CHHHHHHHHHHIIIII
"Pffff, de toute facon, j'parle pas aux blaireaux qui mettent de la nitro dans leur réservoir pour pourrir les copains. Mais bon, on peut quand même se faire un Mickey (aller-retour Eurodisney) si tu veux, mou du manche !"
- "Au fait, personne n'a vu JJA ? C'est bizarre, devrait déjà être là le fourbe. Je sais qu'il ne roule pas vite mais quand même."
- "Bah tu sais, on est en février là, on n'est pas dans sa période de sortie, à juin-juillet-août."
- "Bon les gars, assez causé, on se barre à Vincennes et le premier arrivé se fait payer sa clope."
VROUMMMMM VRAOMMMMMM VRAOUMMMMMM

Ici, c'est de la sportive, et uniquement de la sportive qu'il vous faudra chevaucher.



▲ Toutes les informations essentielles sont affichées à l'écran, dont l'indispensable carte.

Les modes de jeu

Pour une fois, le mode Direct 3D supporte sans rougir la comparaison avec la version glide. C'est pratiquement aussi beau, effet de flou en moins, et c'est presque aussi rapide, même avec les détails au maximum. Bravo, c'est pas si courant que ça.



3 Dfx



D3D

▲ Les roues arrière ne se déclenchent qu'en utilisant un turbo à usage limité.

Vincennes, vendredi soir, 22h05, heure locale

Bonsoir messieurs, Gendarmerie nationale. Papiers des véhicules s'il-vous-plaît.

-"Ah ça, je le savais, je le savais putain. Je te l'avais pourtant dit que c'était pas une bonne idée le burn avec le car de flic derrière.»

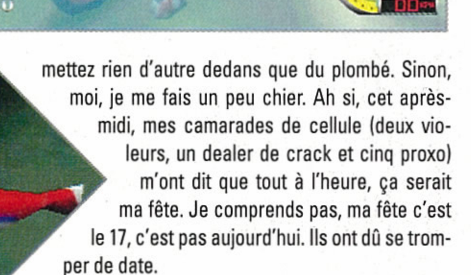
- "Ta gueule, t'aurais pas calé au démarrage, on serait loin depuis longtemps, moule à gauffres".

-"Messieurs, c'est avec plaisir que nous allons passer à la distribution des récompenses. Alors, en première position, nous avons monsieur Calimero, ZX-9R, avec un très joli 232 km/h. Bravo, ça nous fait donc 182 km/h au-dessus de la vitesse autorisée. Allez hop, en zonzon, avec les félicitations du jury".

-"Putain sont pas cools les commissaires de piste ce soir", dit Calimero en entrant dans le panier à salade.

Fleury-Mérogis, lundi soir, 19h38, heure locale

Salut les gars, c'est moi, Calimero. Bon, je vous écris avant que la lumière soit coupée. Faut que je fasse vite, passque si je me fais choper en écrivant avec ma lampe torche, c'est deux semaines au gnouf. J'espère que Dom a mis sa trempe à Rantanplan, vu que du coup, bah chuis coincé ici pour six mois. J'espère que Titine va bien, en tout cas vous lui direz bonjour de ma part. Et pas de gaffes hein, mettez rien d'autre dedans que du plombé. Sinon, moi, je me fais un peu chier. Ah si, cet après-midi, mes camarades de cellule (deux violeurs, un dealer de crack et cinq proxo) m'ont dit que tout à l'heure, ça serait ma fête. Je comprends pas, ma fête c'est le 17, c'est pas aujourd'hui. Ils ont dû se tromper de date.



Fleury-Mérogis, mardi matin, 8h26, heure locale

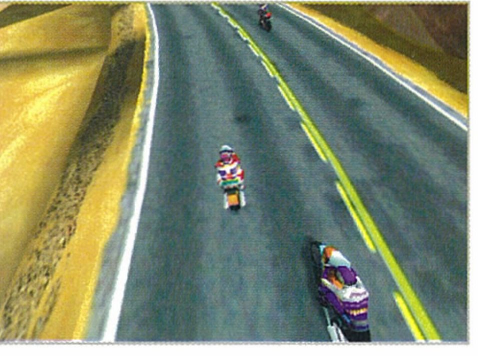
Salut les copains, c'est encore moi. Bon. Je ne vous raconte pas ce qui m'est arrivé cette nuit. Sans commentaires. Par contre, après ma fête, j'ai rêvé que je jouais à un jeu de motos. Bizarre hein ? Faut que je vous raconte. D'ailleurs, je vais vous raconter, au moins pendant ce temps-là, les autres me laissent tranquille. Alors voilà. Déjà, ça a commencé par une petite voix qui m'a dit "allez, met le CD, installe-moi, tu vas voir on va bien s'amuser". Et puis c'est alors que je me retrouve devant un PC, en train d'installer les cent huit mégas de la version 3Dfx ou Direct 3D sur le disque dur. Bon, alors je me dis "installe la version Direct 3D", tu verras la 3Dfx plus tard. C'est con, ça, faudra que je désinstalle la version Direct 3D avant de réinstaller la version Glide, pas très pratique et surtout adieu les sauvegardes. Redliner Racer, c'est le titre du soft, s'affiche alors pendant la lente progression de la barre bleue jusqu'aux cent pour cent syndicaux. Quelques minutes plus tard, c'est le moment de taper mon nom. Ensuite, je dois choisir mon pilote parmi huit équipes disponibles. Pas de différence notable entre ces dernières, excepté la gueule de la combinaison. Pas misogyne pour un rond, vous avez même le choix d'incarner une nana. Là non plus aucune différence, si ce n'est la protubérance mammaire qui résulte de votre changement subit de sexe.

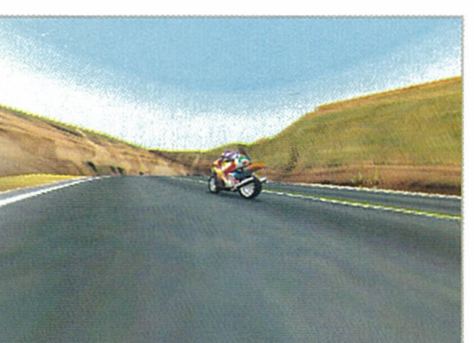
Un 120E sinon rien

Maintenant que les présentations sont faites, le menu principal s'affiche comme un grand. Trois types de courses sont proposés, à savoir le mode arcade, le time attack et le mode multijoueur. Pas de mode championnat à l'horizon, les courses sont entièrement indépendantes les unes des autres. Vous y participez dans l'ordre que vous voulez, sans autre forme d'essais ou de qualifications. Toutefois, ces dernières ne sont disponibles que par groupes de trois. Cela signifie que vous devez finir ceux-ci avant d'avoir accès aux autres. Vous commencez ainsi d'office en dernière position sur la grille, c'est-à-dire



TIPS JEU
Mieux vaut rétrograder que freiner pour passer des virages délicats.





en vingtième. Mais avant de lancer la bête, faudrait peut-être choisir une meule. Ici, c'est de la sportive, et uniquement de la sportive qu'il vous faudra chevaucher. Des brêles imaginaires que vous ne trouverez jamais chez votre concessionnaire, voilà le topo. De même que pour les pilotes, elles ont toutes la même tronche. Personnellement, je trouve qu'elles auraient gagné à avoir un look plus agressif et un gabarit plus imposant. Ça ne veut pas dire qu'elles soient ratées, loin de là, mais sur ce point, Moto Racer proposait une moto plus réussie à mon goût. Pour l'instant, seules trois bécanes sont dispos, avec des caractéristiques un peu pourries il est vrai. En effet, chaque bécane est plus ou moins performante dans les quatre domaines que sont l'accélération, le freinage, la tenue de route et la vitesse de pointe. Et pour commencer, bah faudra faire vos peuves sur ces enclumes avant d'accéder à des machines plus compétitives.

Le choc des meules, le poids des plâtres

En fait, à chaque type de circuit correspond son type de moto, et il ne faut pas hésiter à en changer avant chaque course. De toute façon, vous n'avez pas la possibilité de customiser votre machine, donc pas de remords à la larguer pour une autre. Huit circuits "officiels" et deux circuits cachés vous attendent donc de pied ferme, réalisés dans six environnements différents. La plage, la montagne, le canyon, la campagne anglaise, la ville de nuit et le circuit de course, ça va en faire du paysage à traverser.

Commençons par le début du commencement avec la première course, histoire de débuter. Toute en ligne droite, avec très peu de virages, ça c'est de la route de canyon toute crachée. Premiers tours de roues et premières impressions. La prise en main de la moto n'est pas très intuitive, mais il faut dire que la machine de base n'est pas non plus très alerte. Cela dit, quitte à créer une brèche spatio-temporelle en ne respectant pas la logique chronologique la plus élémentaire, les motos plus évoluées que vous piloterez plus tard demandent vraiment une période de prise en main. Sur ce point, Moto Racer garde aussi sa supériorité sur Redline. Par contre, le graphisme est superbe. Que ce soit en Direct 3D ou en 3Dfx, l'environnement est tout à fait réussi. C'est beau, c'est fin, et surtout on n'a pas cette impression de "vide" concernant les alentours de la piste, comme pour Moto Racer. Pas mal de bâtiments, des circuits allant du plus simple au plus complexe, avec en sus des animations en rapport avec la choucroute. Par exemple, vous avez droit au téléphérique sur le circuit de la montagne, au condor dans le canyon, ou bien encore au flux et au reflux de la mer pour les courses sur la plage. Bref, pas vraiment original, mais plutôt bien fait. De plus, vous n'échapperez pas à la chute de neige pour la montagne, ou bien à la course de nuit pour la ville. Cela donne l'occasion d'apprécier quelques effets visuels. Ainsi, pour la nuit, des phares plus symboliques qu'autre chose illuminent la piste, alors que votre pneu arrière laisse une grosse traînée dans la neige ou dans le sable. N'oublions pas le fameux lens flare, aujourd'hui incontournable, et la possibilité de faire un signe de la main rageur aux autres concurrents.

Un moteur bien débridé

Comme, de plus, l'animation n'est pas en reste, cela donne un effet de vitesse sans tâches. Même sur une machine relativement modeste (à partir d'un P133) équipée d'une bonne carte, vous obtiendrez un très bon résultat. En fait, sur un Pentium 200 doté d'une

Le choix des armes

Voici un échantillon de six motos. Mais si vous êtes persévérant, vous en trouverez huit autres, dont six vraiment hors du commun. Attendez-vous à quelques clins d'œil cinématographiques de choix.











JOUABLE SUR **PENTIUM 133 16 MO RAM CD-ROM *4** — EDITEUR **UBI SOFT**

DÉVELOPPEUR **CRITERION STUDIOS U.K.** — TEXTE ET VOIX **VO** — NBRE DE JOUEURS **8**

MULTIJOUEUR

TYPE	NOMBRE
NOMBRE	8
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8

Les circuits

Voici six des dix circuits disponibles au total. Il y en a pour tous les goûts : du rapide, du viroleux, du piégeux et du neigeux. Certains ont en plus le bon goût d'être particulièrement longs. En tout cas, ils sont tous très beaux, si je peux vous donner mon avis.

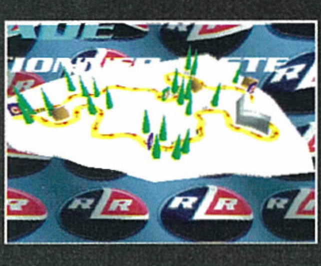






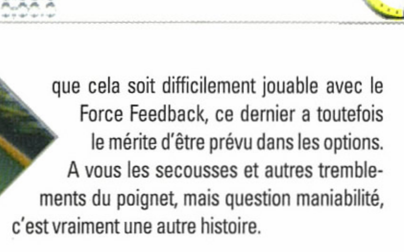








▲ Remarquez la trace de pneu, alors que ce dernier soulève quelques grains de sable.



3Dfx, c'est extrêmement fluide et rapide, tous détails à fond. Le clipping est presque imperceptible, ce qui conforte l'idée que nous sommes en présence d'un très bon moteur. D'après le dossier de presse fourni avec le soft, on pourrait atteindre du soixante images par seconde. Je ne suis pas allé vérifier, mais franchement, cela ne m'étonnerait pas que ce chiffre soit atteint. Pour ce qui concerne l'animation des pilotes, ces derniers déhanchent proprement, mettent le pied par terre à l'arrêt, bref, réagissent comme tout motard pas trop con. Mais là où le travail est réellement appréciable, c'est pour ce qui concerne le comportement de la moto. Bien qu'il ne s'agisse nullement d'une simulation, des algorythmes mathématiques réalistes ont été implémentés afin que la machine ne soit pas un bête bloc 3D que l'on balance à droite et à gauche. Explication : imaginons que vous passiez sur une bosse et qu'à cet instant précis, vous décidiez d'utiliser votre turbo (qui n'est pas infini et qui se recharge à chaque passage de check-point). Imaginons. Eh bien, sous l'impulsion combinée de la perte d'adhérence de la roue avant et du boost sur la roue arrière, vous aurez toutes les chances de vous retourner la tronche en faisant un soleil. Dans le même genre, vous pourrez très bien glisser de l'arrière en raison des défauts de la route, et à la reprise d'adhérence, la moto fera une virgule et vous catapultera dans les cieux. A ce sujet, autant la moto rebondit parfaitement en fonction de son angle de chute, autant le pilote est trop statique. On dirait un pantin qui s'est pris un coup de laser paralysant. Enervant, lorsqu'en plus, vous verrez les autres concurrents vous rouler dessus sans tomber.

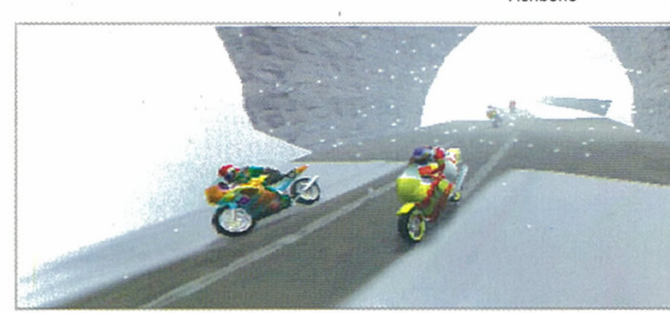
Des motos de maçon

Arcade oblige, quelle que soit la vitesse ou la dureté de la chute, vous ne subirez aucun dégât mécanique ou physique. Le rêve des motards, ça. Seul le temps perdu durant la chute vous sera dommageable, puisque le système de check-points vous oblige à ne pas trop gambader entre deux contrôles. Mais il arrivera que la chute ne soit pas de votre fait, car les autres concurrents pourront très bien se vautrer et vous faire tomber par la même occasion. Les salauds. Mais il faut savoir que contrairement à Moto Racer, l'erreur est permise car sortir de la piste ne signifie pas forcément une gauffre systématique. En fait, vous pourrez vous retrouver en plein ciel après avoir escaladé une petite bute à 180, et atterrir sur vos deux roues en ayant dépassé une floppée d'adversaires par le dessus. Et comme vous avez une tolérance de trente secondes en dehors de la piste, cela signifie que vous pouvez trouver des raccourcis salvateurs sur pratiquement tous les circuits. Bonne idée que cette idée, car cela apporte une liberté de trajectoire vraiment appréciable. Par contre, seules trois vues sont implémentées, dont une s'avérant totalement injouable. La vue interne est en plein écran, et ne propose malheureusement pas de cockpit. Je suis déçu, car rien ne vaut une bonne vue interne pour les sensations. Bien que cela soit difficilement jouable avec le Force Feedback, ce dernier a toutefois le mérite d'être prévu dans les options. A vous les secousses et autres tremblements du poignet, mais question maniabilité, c'est vraiment une autre histoire.

L'ami du petit déjeuner, l'ami Ricardo

Et là je me suis réveillé car Ricardo, un voisin de cellule, voulait encore me souhaiter une bonne fête. Après ce rêve bizarre, je me suis mis à réfléchir et voici ce que j'ai retiré de cette expérience. D'un point de vue purement technique, Redline Racer est excellent. Très bon moteur, rapide, fluide, beau, varié, fin, les compliments ne manquent pas. Par contre, au niveau de la jouabilité et de l'amusement pur, on ne peut pas dire que Redline soit véritablement supérieur à Moto Racer. Certaines personnes de la rédaction préfèrent même ce dernier, mais personnellement, je trouve que les deux se valent. Il est vrai que Redline Racer demande une plus grande période de prise en main, mais une fois ce cap dépassé, on prend beaucoup de plaisir à déambuler à donf sur les pistes particulièrement piégeuses. Sans parler des motos cachées pour le moins originales (je vous laisse la surprise), un mode reverse et deux pistes bonus, qui apportent un petit attrait supplémentaire au soft. Mais il est clair que face à ce qui devrait débarquer dans quelques mois, Redline Racer ne devrait cependant pas connaître la même longévité que Moto Racer.

Fishbone



- \+ Un graphisme superbe.
- \+ Tourne très bien même en Direct3D.
- − Une maniabilité perfectible.
- − Pas de cockpit en vue interne.

EN DEUX MOTS

Redline Racer est une réussite technique incontestable. Pour ce qui concerne l'intérêt pur, il est tout aussi amusant que Moto Racer, mais une plus grande période de prise en main est toutefois nécessaire.



TECHN. 86 — DESIGN 86 — INTÉRET 85



Une belle carrosserie ne suffit pas à rendre un jeu intéressant. Il faut aussi se donner la peine de construire de nombreux niveaux mettant le joueur sous pression. Shadow Master l'a oublié en route.

Shadow Master

Arcade pour tout joueur - PC CD-Rom

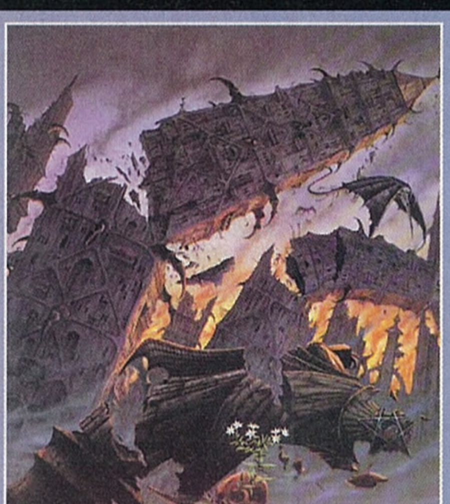


Iansolo, après sa crise d'épilepsie durant la preview, a décidé de refiler le test à quelqu'un d'autre, moi. Sympa, c'est sûr je ne risque rien ! Merci pour le cadeau ! Soyez rassuré, j'ai à peine bavé sur mon clavier, mais c'est une habitude que j'ai depuis longtemps. Rien à voir avec l'épilepsie. Enfin, reprenons le test. Donc, j'ai allumé mon PC surpuissant comportant une carte Velocity 128 (car le jeu demande obligatoirement une carte gérant la 3D) et hop, en avant la musique. Accueilli par une belle tête de mort, je lance l'option pour configurer les contrôles. Impressionnant la quantité de manettes que l'on peut utiliser : clavier (mais le jeu y est injouable), joystick, force feedback, volant... à nous de choisir. Enfin, maintenant passons au jeu.

▲ *On rencontre même quelques dinosaures qui ont l'air aussi paumés que nous.*

Rodney Matthews

Rodney Matthews est surtout connu pour ses contributions aux couvertures de livres de SF et d'heroic-fantasy. Dernièrement (en 87), il a publié, en collaboration avec Michael Moorcock, "Elric at The End of Time". Sa bibliographie se compose d'anthologies publiées par Paper Tiger Book et d'un CD-Rom interactif, "Between Earth and the End of Time", récemment édité par Integrated Communications and Entertainment. Vous pouvez voir ici quelques-unes de ses œuvres ainsi que des esquisses préparées pour Shadow Master.





Un moteur 3D pour des décors à moitié 2D

La première impression est agréable. Les décors sont jolis, les combats sont lumineux et les ennemis bien dessinés en 3D. Mais la seconde se révèle décevante. Le moteur est bien 3D mais l'on découvre de nombreux décors en 2D, les programmeurs ne se sont pas cassé la tête. De plus, sur les 16 niveaux que comporte le jeu, les sauvegardes se font au compte-gouttes. Elles s'effectuent lors des changements de planètes et il y sept planètes. Ce n'est pas la peine de s'appeler madame Soleil pour prévoir une durée de vie suffisamment longue vu le nombre de fois que vous aurez à recommencer les niveaux pour atteindre la planète suivante. Je comprends bien que le

■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 16 MO RAM CD 4X ■ EDITEUR PSYGNOSIS
■ DÉVELOPPEUR HAMMERHEAD ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 8

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	8
INTERNET	NON

Bestiaire

Plus de 80 monstres se baladent dans ce jeu. En voici plusieurs que vous rencontrerez au détour d'un chemin.












▲ *Admirez les effets lumineux.*

jeu soit d'abord sorti sur console mais ici, il s'agit de PC ! En règle générale, les sauvegardes ne se font pas toutes les heures !

Un quatre roues sans puissance

Les ennemis ne sont pas trop compliqués à tuer, leur intelligence est largement limitée. Ils ne vous tirent dessus qu'une fois que vous êtes entré dans leur zone d'influence (qui ne correspond pas à la zone de vue). Si vous fuyez, ils ne vous poursuivent même pas. On se trouve vraiment dans un jeu d'arcade de base. Votre engin tueur est une vulgaire buggie qui, bien évidemment, ne se déplace pas en hauteur. La seule possibilité que l'on ne vous a pas enlevée est de lever ou baisser la tête car le terrain en pente vous y oblige pour viser les monstres. Vous êtes collé au sol en permanence entre deux murs, en extérieur ou en intérieur. Pour parvenir à détruire le dernier boss, le principe est simple : tuez-les tous, récupérez l'énergie qui s'échappe d'eux pour vous soigner et actionnez ou détruisez des objets pour ouvrir les portes.

Seul le look compte

L'interface se prend en main facilement. Un radar en surimpression de l'écran de jeu vous indique où se trouvent les monstres. Une fois en vue, il les identifie automatiquement. À vous ensuite de les viser pour les éliminer. Le choix de l'armement s'effectue pareillement à l'écran ou par raccourci clavier. Huit armes sont disponibles. Du simple laser au lance-missiles, vous les obtenez en tuant vos ennemis ou en les récupérant sous forme de bonus. Certaines peuvent se coupler pour une meilleure efficacité. Vous n'avez aucune surprise à attendre de ce côté-là, leur utilisation a déjà été mille fois vue et revue dans d'autres jeux. La seule touche d'originalité provient des décors très fantaisistes, inspirés d'un grand dessinateur spécialisé dans l'heroic-fantasy et la science-fiction. Rodney Matthews y a introduit une partie de son univers, d'où le look très particulier.



Votre engin tueur est un vulgaire buggy qui, bien évidemment, ne se déplace pas en hauteur.

Ne pas confondre avec speed

Mais bon, en comparaison avec Descent, jeu d'arcade qui date quelque peu, ce produit fait vraiment pépère. Pas de surtension en prévision, vous vous baladez plus ou moins tranquillement en tuant les nombreux monstres déboulant sur vous sans surprise. Voilà un jeu uniquement réservé aux débutants, et encore, ceux-ci risquent de n'y voir aucun intérêt à part les décors et les créatures originales.

kika





+ Les effets lumineux.
- Un engin collé au sol.
- Les sauvegardes rares.

EN DEUX MOTS

Shadowmaster est un jeu d'arcade. Il est beau, très lumineux mais reste un jeu d'arcade. On n'y retrouve ni la complexité de Quake ni la richesse de Jedi Knight, ni même la tension de Descent. Il suffit juste à passer un petit moment sympa.

TECHN. 67 DESIGN 71 INTÉRÊT 68

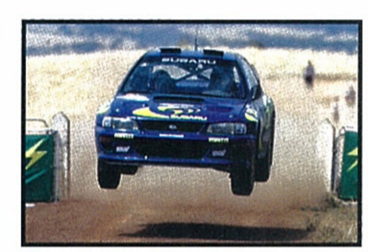
COLIN MCRAE - LE M

Publi-information

Colin McRae a défié toutes les espérances. Pendant des années personne ne croyait a une éventuelle victoire d'un pilote de rallye britannique. Cependant, il a pu participer au Championnat du monde de rallye dès l'âge de 24 ans, et seulement 3 ans plus tard, en 1995, il est devenu le plus jeune Champion du monde de Rallye - et son nom est connu du plus grand nombre. Aux quatre coins du monde, il est reconnu instantanément par des millions de fans qui reconnaissent en lui un champion né.



Dix ans après ses débuts, une foule impatiente borde la ligne d'arrivée de la spéciale au coeur d'une plantation étouffante près de Bagerpang, au nord de Sumatra. Entre des talus élevés, sur un circuit boueux et glissant, chassant à droite et à gauche vers un final à fond de train, puis redressant sur 90 mètres, le bolide enchaîna sur un virage à 90° pour s'engouffrer sur un pont. Le rugissement éloigné du moteur 4 cylindres à plat d'une Subaru résonna à travers les arbres, et soudain la voiture jaune et bleue fit irruption. **Aucune pause, aucun temps mort dans les accélérations pour anticiper un passage que la voiture de Monsieur tout le monde ne passerait pas à plus de 30 km/h.**



La va-et-vient de l'accélérateur au frein a été aussi décisif que sur du bitume complètement sec. Il y eût des rétrogradages saccadés, un braquage momentané de la direction et la Subaru coupa le virage en S à une vitesse incroyable, puis freina sauvagement, puis en douceur pour le 90 à droite.

Un frémissement de gratitude et de rires nerveux parcouru la foule. Qu'il s'agisse de la première fois qu'il voyait un rallye ou de la 1000e, il était impossible pour le public de croire qu'une berline 4 portes de 300 CV pesant plus d'une tonne puisse être conduite aussi rapidement.

Devenir le plus jeune Champion du monde de rallye était seulement le dernier but que s'était fixé McRae pour couronner une carrière déjà jalonnée de succès et de records, objectif qui l'a amené aux rallyes de véhicules d'usine à 20 ans à peine. Sa vitesse débridée est à l'origine de prodiges - de ses familières forêts d'Ecosse aux plantations d'Indonésie - mais son aptitude à gagner des rallyes a été accompagnée d'assez d'accidents pour remplir une casse. Même ses plus fervents défenseurs se sont demandés si il avait trop de talent, si conduire si

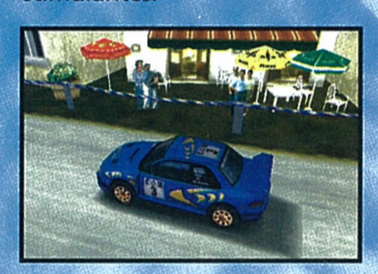


Codemasters, le créateur de TOCA Touring Car Championship, présente Colin McRae Rally qui sera lancé sur PlayStation et PC en juin prochain. Ce jeu vidéo de sport mécanique ultra-réaliste résume exhaustivement l'esprit du sport associé à l'un de ses concurrents les plus talentueux, Colin Mc Rae.

Colin McRae Rally permet aux joueurs de conduire les célèbres voitures de rallye à des vitesses atteignant les 260 km/h, et de prendre le volant pour le meilleur et pour le pire. En participant à l'épuisant Championnat du monde de rallye et en luttant contre les éléments, les joueurs doivent réaliser des temps records pour parcourir chacune des 48 étapes individuelles à travers 8 pays différents.

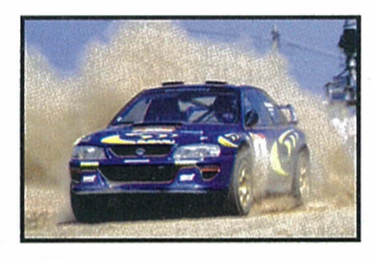
Colin McRae Rally est le seul jeu officiel du pilote, champion de rallye, et Colin est très impliqué dans l'élaboration du jeu : il s'est assuré que le jeu reproduit le comportement routier éprouvant des voitures de rallye - y compris de sa célèbre Subaru Impreza 555. Les joueurs peuvent conduire à travers des décors tels que les forêts boisées d'Angleterre, les routes montagneuses de Corse, les paysages enneigés et glacés de Suède et les circuits secs et poussiéreux d'Australie. Heureusement, les joueurs pourront choisir différents types de pneumatiques, de suspensions et l'équilibrage du freinage à partir d'un écran de sélection au début de la course.

Afin d'assurer l'équilibre parfait entre authenticité et jouabilité, les tracés de tous les niveaux ont été conçus individuellement pour maximiser le plaisir de jouer. Ces étapes délimitées offrent aux joueurs des courses totalement grisantes et stimulantes.





AITRE DES RALLYES

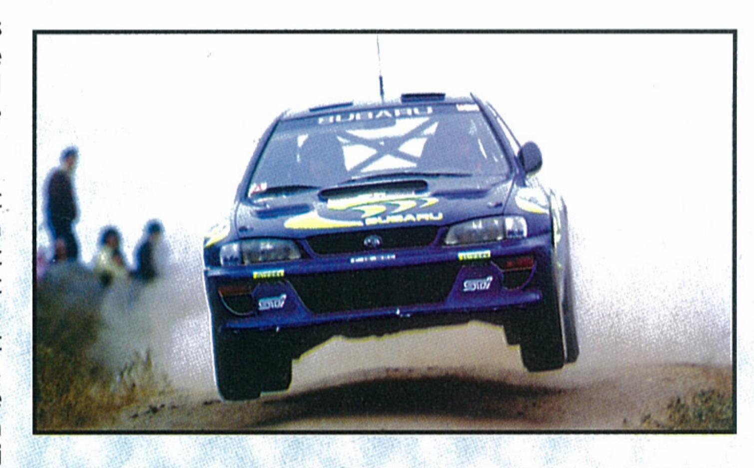


rapidement était un don inné qui lui rendait si difficile, voire impossible de modérer sa vitesse dans des conditions défavorables.

McRae n'est pas seulement le plus talentueux pilote britannique de tous les temps, mais aussi le plus grand pilote de rallye au plan mondial. Ses formidables capacités sont devenues impossibles à dominer. Il a un don pour tout contrôler avec un accélérateur, mais également pour se compliquer la vie et en baver. Aucun pilote ayant de telles compétences n'a été autant condamné : le triomphe du public a trop souvent été suivi de ses railleries. Il y a eu des confrontations avec les coéquipiers et les managers, et même une comparution à un tribunal exceptionnel convoqué par les instances sportives.

La manière douce est parfois trompeuse ; Colin McRae n'est pas seulement explosivement rapide et anormalement déterminé, mais par tempérament incapable de l'ordinaire, du plus simple. Il ne laisse pas de place à la neutralité. **Les années qui suivirent la victoire de Colin McRae en 1995 ont vu naître l'exaltation mêlée à l'angoisse, des victoires à vous couper le souffle mêlées à des erreurs exaspérantes,** mais elles ont confirmé sa réputation de pilote de rallye le plus récompensé de son temps et un des plus rapides de tous les temps.

Extrait de COLIN McRAE : RALLYING'S FAST MASTER de David Williams, publié par Haynes Publishing, Sparkford, Yeovil, Somerset, BA22 7JJ.



COLIN MCRAE



VICTOIRES en 1997:
Rallye du RAC / Network Q, Tour de Corse, Rallye Safari, Rallye de San Remo, Rallye d'Australie.

EVENEMENTS PRINCIPAUX 1989 - 1996:

1996: Vice-Champion du monde de Rallye
1995: Champion du monde de Rallye
1994: 1er au Rallye du RAC / Network Q
1993: 1er au Rallye de Nouvelle-Zélande
1992: Champion de Grande-Bretagne
1991: Champion de Grande-Bretagne
1990: Second au British Open Rally
1989: 1er du Championnat catégorie British Open Rally

- La voix du copilote vous annonce les virages et les dangers et vous permet ainsi de traverser des surfaces et des obstacles à des vitesses difficiles à envisager sans aide - identique aux courses de rallye
- Les épreuves de rallye sont variées : Contre la Montre, Etape Spéciale, et la toute première Super Etape Spéciale - inédite dans un jeu de rallye
- 48 étapes internationales réalisées sur des circuits uniques traversant 8 pays contrastés. Ces environnements ont été composés grâce à des graphismes en 3D élaborés et texturés de manière extrêmement détaillée
- 12 véhicules WRC (World Rally Cars) modélisés d'après les vraies voitures, comportement routier impressionnant : dérapages, sauts,... La carrosserie des bolides se déforme en cas d'impacts qui affectent les performances de votre voiture
- Conditions climatiques allant du soleil à la neige en passant par la pluie, qui modifient les surfaces empruntées (boue glissante, verglas,...). Pilotez au coeur d'une luminosité variable : du grand jour à la nuit noire.



Comprend une «Vue du pilote» dynamique : une vue depuis les yeux du pilote unique, avec des angles de vue mobiles



La mondialement célèbre Subaru Impreza WRC de McRae a été finement modélisée en 3D et agrémentée de détails de collisions et d'impacts







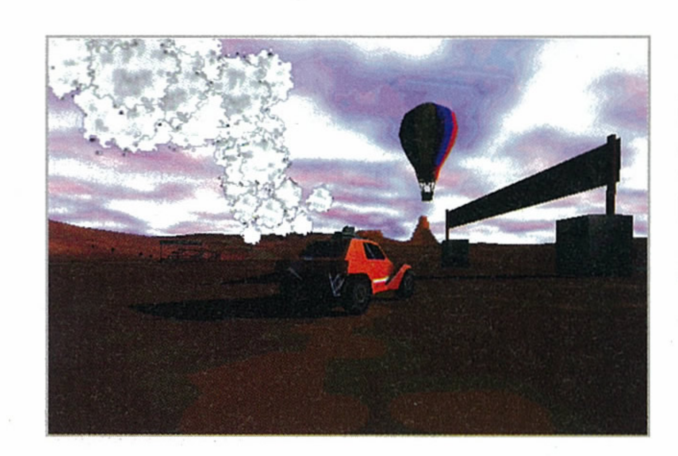
Sortie prévue en Juin 98



MCRAE MCRAE MCRAE



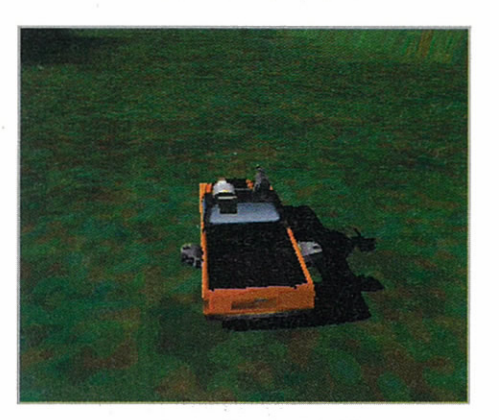
www.codemasters.com



Hop là, on aura rarement consacré autant de place à un add-on, mais Nitro Riders est plus qu'un simple supplément car il se situe à l'exacte frontière du patch, du nouveau jeu et du scenary pack. Pour patienter d'une bien agréable façon en attendant l'82.

I'76 Nitro Riders

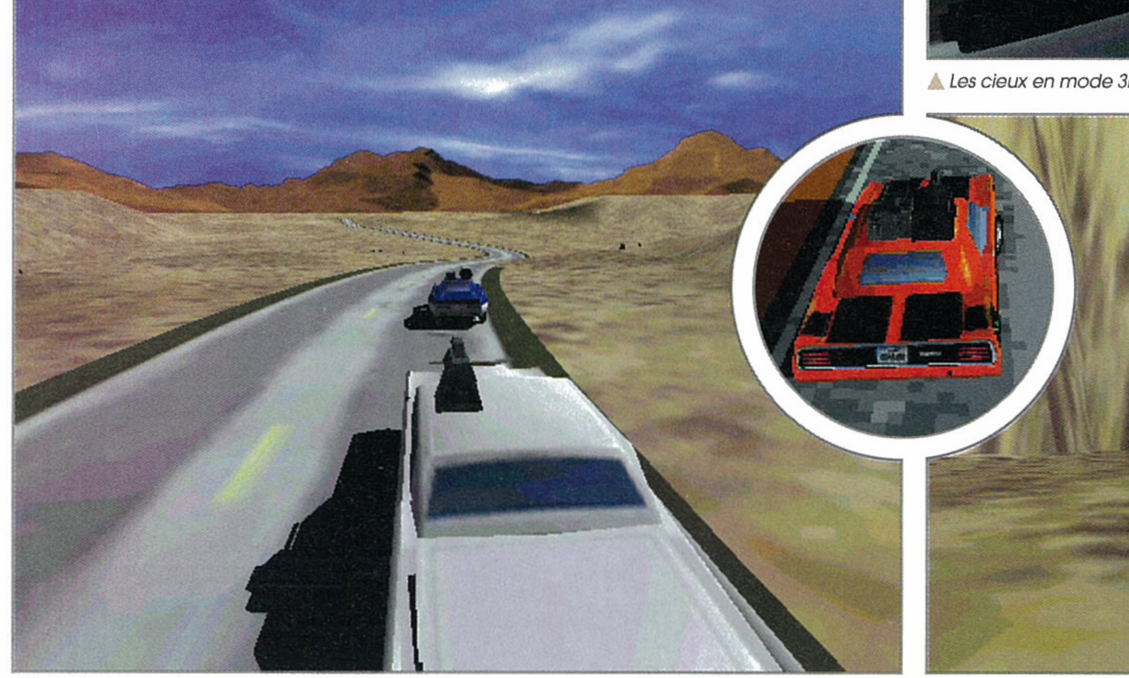
Combat/Simulation pour fanatiques d'l'76 et nouveaux venus - PC CD-Rom



Interstate '76 fut l'une des meilleures surprises de l'an passé. Et maintenant encore, il demeure un soft inoubliable tant du point de vue du gameplay que de l'ambiance, le genre de petit bijou que le pigiste moyen rêve de trouver à 3 h du mat' (c'est la meilleure heure) dans sa banette. Après de nombreux mois de jeux en réseau acharnés où je suis devenu, je me cite, "l'un des meilleurs pilotes du globe", après avoir éliminé tout ce qui bouge et se vante sur Activision.com, moi excepté, je commençais légèrement à me lasser (NDRC : vous allez voir qu'il va me demander une augmentation après ça). Les challenges devenaient de moins en moins excitants, les carcasses des autres joueurs parsemaient la route, dégueulassaient le paysage et les seuls demeurant debout sur le terrain étaient les adversaires les moins intéressants du monde, à savoir les hackers. Que faire dans ce cas ? Bien sûr, j'aurais pu



▲ Les cieux en mode 3Dfx sont particulièrement impressionnants.



▲ Derrière les montagnes, on aperçoit une texture cylindrique qui s'affiche pour représenter l'horizon.

▲ La plupart des textures ont été refaites pour les modes 3 Dfx ou Direct3D.



▲ *Un extrait du tout nouveau générique.*

Une question de vitesse

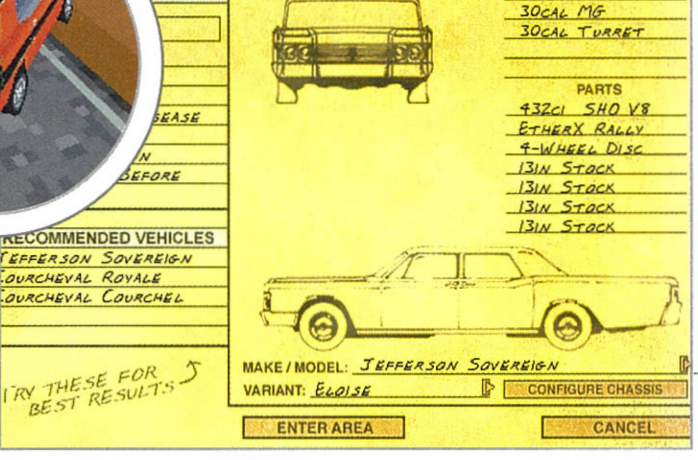
Le reproche principal de la grande majorité des joueurs sur l'76 concernait la lenteur. Bien sûr, on pouvait couper quelques options (Visibility Range, rétroviseurs sur Off) ou jouer en basse résolution (320*200), mais il faut bien avouer que c'était tout juste jouable sur un P166. Puis vint le patch Direct3D, qui fit plus de mal aux graphismes qu'autre chose. Cette fois-ci, il semblerait bien que ces problèmes soient résolus dans leur grande majorité : non seulement les gars d'Activision ont rebossé sur le moteur afin d'améliorer son rendement graphique, mais il tourne désormais à des résolutions supérieures d'une bien meilleure façon. L'implémentation de l'option Direct3D est fort correcte, mais n'égale pas celle prévue pour les cartes à base de 3Dfx, Rendition et Power VR qui nous donnent un réel aperçu des possibilités du nouveau code. Bien entendu, pour ceux qui n'ont pas les moyens de s'acheter une carte accélératrice, les habituelles options full screen et windowed sont toujours accessibles, mais cette fois-ci à des résolutions supérieures.



retrouver les premiers émois du début en jeu réseau local, martyrisant Gana, Ivan ou même Iansolo, ou bien encore pomme de terre ou le reste du monde. J'aurais pu aussi faire des tas de trucs débiles pour m'occuper : passer mon permis de conduire, voire mon bac, aller cambrioler des merceries, dessiner des tableaux de bord pour Flight Simulator, devenir scientologue. Mais à quoi bon…

Cette fois, ça y est, il est là !, il sort bientôt c'est certain. De quoi je parle ? Mais de Nitro Riders, le premier pack pour Interstate '76 bien sûr. Mais c'est quoi Nitro Riders ?, un autre pack ?

Plus qu'un simple add-on, Interstate'76 Nitro Riders est le supplément absolu à la première version du jeu.



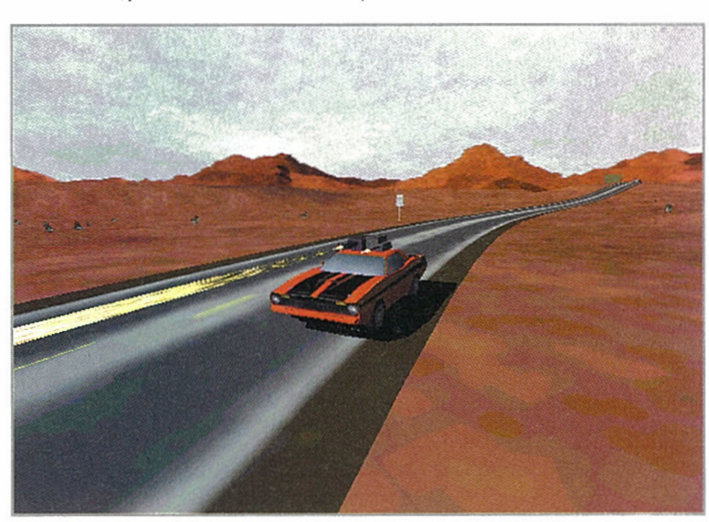
Comment ça un autre pack ?, ben non, c'est toujours le même… Ah oui, tu dis ça à cause du nom ? Oui à cause du nom, le mois dernier tu parlais d'un Nitro Pack. Oui, mais c'est le même, sauf qu'il a changé de nom parce qu'en fait, c'est un peu plus qu'un simple add-on. Mais alors, pourquoi as-tu parlé de pack au début ? Ben, parce que c'est pas vraiment un nouveau jeu comme le sera 82' (et que testera Iansolo dès qu'on l'aura, si j'arrive pas à lui opposer un argument vraiment balèze) mais que c'est tout de même plus qu'un pack à proprement parler puisqu'il ne nécessite pas Interstate '76 pour fonctionner. Bon, chouette, mais alors quelle est la différence entre un pack et un add-on ?

Eh bien, pour simplifier les choses, sachez que Nitro Riders était connu jusque-là sous le nom de Nitro Pack, qui lui-même était attendu sous le nom d'Interstate '77.

Je sais, je suis lourd mais nous voilà repartis sur de bonnes bases.



▲ *Duel de titans au bord d'une crevasse.*



▲ *Cette image rappelle curieusement le 1er épisode de jeu.*



▲ Un trente-cinq tonnes contre un dragster, le choix est vite fait.

Le quadruple anti-hack

Que de parties gâchées par les hackers, ces débiles nous auront tout fait depuis un an sur les serveurs d'Activision : tanks volants, hélicoptères avec quatre droppers de mine (faisant planter les jeux) et autres enfantillages dans le même registre. Contrairement aux programmeurs de Diablo, dont l'inquiétude face à la masse de crétins venant spolier leur titre semble inversement proportionnelle au nombre de jeux vendus à la population des classes primaires (ouf !!), la préoccupation principale des responsables d'Interstate était d'offrir à tous des duels à la loyale. Pour ce faire, ils ont poussé la barre un peu plus haut dans la protection. Tout d'abord, les serveurs d'Interstate '76 et du Nitro Pack sont pour le moment séparés. Ensuite, d'après l'un des programmeurs, la mise en place de nouvelles structures de répertoires dans le jeu rend (pour le moment) les programmes de hacks inopérants. Le troisième effet play-cool consiste à effectuer une double vérification des voitures, par le soft et par le serveur, dès qu'on lance une partie en réseau. Quant à la quatrième sécurité, elle offre à la personne qui tient lieu d'hôte de nombreuses options de limitations d'armes, soit par catégorie (missiles, droppers, armes en tourelles, etc.), soit individuellement.
Il est d'ailleurs bien dommage que ce système ne reprenne pas celui de l'AVA (American Vigilante Association, un groupe de fanatiques) en s'inspirant de leur système de classement des voitures par division de poids, ce qui aurait permis une meilleure clarté au lieu de voir des voitures sans limitation de poids avec des options gonflées à bloc. Malheureusement, il y a un revers de la médaille à toute cette bonne volonté car on peut d'ores et déjà dire adieu aux possibilités de personnalisations "honnêtes" (peinture de carrosserie, etc.), ainsi qu'aux nouveaux véhicules ou à plein d'éléments qui auraient pu être alléchants dans le même genre. Il faudra sans doute attendre Interstate '82 pour être rassasiés sur ce point.

Un univers effrayant

Le monde d'Interstate '76 tire ses racines de la situation politico-économique des États-Unis au beau milieu des années 70. Une belle époque bien plus chaotique que celle-ci, avec la fin de la guerre du Vietnam, les crises pétrolières, la conquête de l'espace. Fort heureusement, cette décennie vit apparaître tout un tas d'éléments intéressants comme les hippies, le président Nixon, le disco et le funk, Travolta, les coupes de cheveux ridicules et autres agréments vestimentaires effrayants. Dans l'76, seul élément de normalité dans ce monde de dingues, il est question de cohortes de gangs s'affrontant sur des routes désertes à bord de véhicules armés, les uns se battant pour l'argent, les autres pour maintenir un certain niveau de justice. C'est dans les rangs de ces derniers, les Vigilantes, que vous allez vous trouver propulsé.

À la différence d'Interstate '76 qui ne nous permettait d'incarner qu'un seul personnage (Groove Champion) au sein d'une campagne d'une vingtaine de missions, Nitro Riders va vous offrir une sélection de scénarios dédiés à trois autres protagonistes qui avaient fait leurs débuts sur les planches dans le premier épisode de cette grande saga. Au générique, nous allons donc pouvoir retrouver Jade Champion (la très baisable mais néanmoins très morte sœur de Groove), Taurus, cet être étrange mi-homme, mi-rasta, et Skeeter, le faire-valoir à la répartie et au système cérébral quelque peu ralentis. Ceux qui connaissent l'76 savent que l'importance accordée aux personnages, au background et au scénario a pour une grande part fait le succès de ce jeu. Dans Nitro Riders, pas question de faire une croix dessus. Au contraire, le vieux routard, tout autant que le nouveau venu, va pouvoir découvrir de nouveaux aspects du monde d'Interstate.



▲ L'intérieur d'un tunnel.

Nouveaux serveurs

À cette heure (au moment où j'écris ce test, le jeu a été commercialisé aux États-Unis quelques jours auparavant), des serveurs exclusivement réservés aux possesseurs du Nitro Pack ont vu le jour. Leurs localisations sont très diverses : California 1, 2, 3 ; New Jersey, Australie et Stockholm. Ils sont rapides et permettent tous de profiter des nouvelles options du jeu en réseau, ainsi que de nouvelles voitures et armes. Impossible de dire si la vitesse (qui était déjà exceptionnelle pour un jeu par Internet) s'est encore améliorée.

NOUVELLES CARTES RÉSEAU

Bien entendu , l'add-on Nitro Riders va nous proposer une flopée de nouvelles cartes multijoueur, une bonne vingtaine, mais en raison des nouvelles options de jeu, elles seront classées par types de jeux (deathmatch, course au drapeau 2, 3 et 4 joueurs, course de vitesse). Les anciens de l'école retrouveront aussi leurs terrains favoris comme le Vigilante Paradise, l'Airbase, mais découvriront les délices de la destruction sur des terrains superbes comme Evening Strole (admirez les effets du soleil sur les textures) ou Shelf Life. Dans Nitro Riders, nous découvrons aussi quelques changements quant aux possibilités et commandes du jeu réseau. D'abord, il est maintenant possible de choisir un type de jeu. Parmi les choix proposés, on trouvera la course de vitesse (sur des circuits dédiés et très dangereux), des courses aux drapeaux où chaque joueur devra protéger sa base des incrustations ennemies, et de nouvelles possibilités de jeux par équipes. Mais la part belle est réservée à l'hôte de jeu : après avoir créé une partie, il pourra paramétrer les objectifs à atteindre (au nombre de kills, de laps, au score ou à la durée), cela manquait vraiment dans le jeu de base.

▲ Taurus et son gros gourdin blanc.

De prime abord, le concept de Nitro Riders pourrait paraître surprenant : on ne trouvera point de campagne dans ce package comme on nous l'avait annoncé il y a bien longtemps. Nous allons donc nous contenter de trois sets de plusieurs missions, répartis entre les membres de la joyeuse bande de chauffards cités ci-dessus. Mais fort heureusement, l'intérêt de Nitro Riders ne s'arrête pas là : il nous propose aussi de prendre le volant d'une dizaine de nouveaux véhicules, il met à jour notre ancienne version d'Interstate '76 (youpi ! ! !) et il nous apporte de nouvelles possibilités graphiques et de jeu en réseau que nous allons décortiquer plus bas.

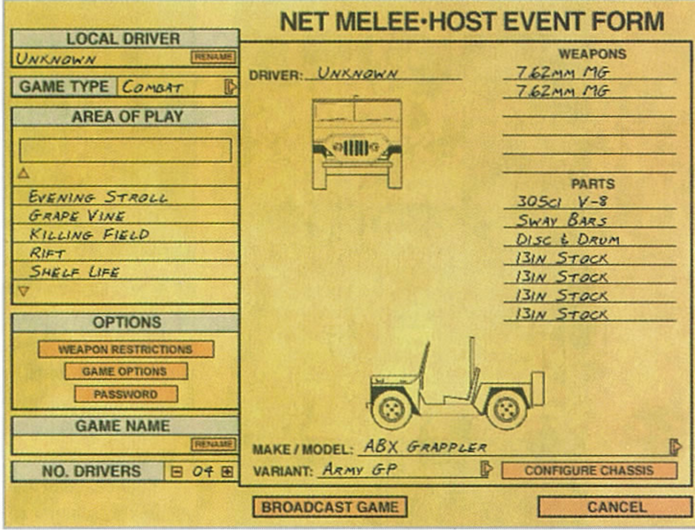
Changement de décor radical : les scénarios de Nitro Riders prennent place dans leur grande majorité au Colorado, une région boisée dont les tons à dominante verte s'opposent radicalement aux déserts du Nouveau-Mexique auxquels nous étions habitués. L'action se situe juste après que Jade et Taurus ont fait connaissance, un événement relaté par une nouvelle scène cinématique d'introduction. De ce fait, les événements décrits dans Nitro Riders sont antérieurs à ceux que l'on a pu voir dans l'76, ce qui permet de retrouver un Taurus au mieux de sa forme et une Jade toute vivante et frétillante. Groove, quant à lui, ne fera pas d'apparition dans ce jeu avec ses cheveux blonds et son regard de cocker battu.

Nouvelles caisses

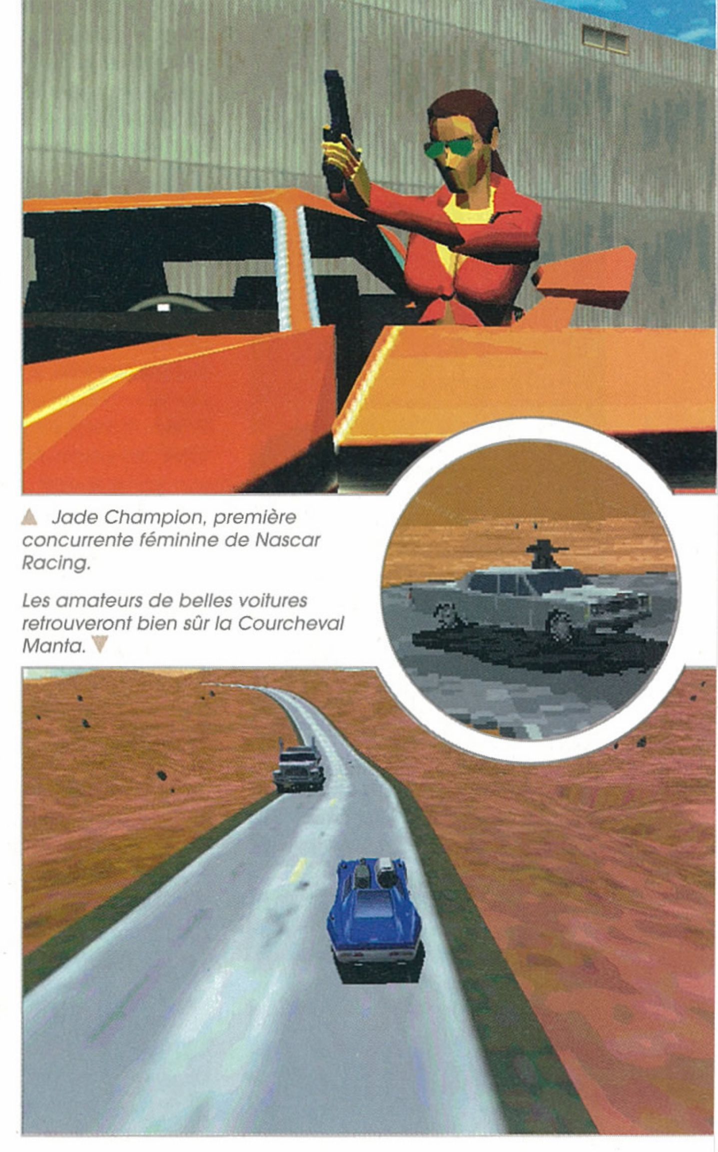
Les nouvelles voitures sont au nombre de neuf, enfin plus précisément les châssis. Certains d'entre eux, comme les poids lourds, seront déclinés en plusieurs versions (avec remorque, ou sans). L'ambulance, le corbillard et la coccinelle compteront parmi les curiosités du jeu mais, on saluera l'apparition de véhicules très légers comme la jeep Hotchkiss débâchée sur laquelle on déconseille l'emploi d'un moteur V10. Par contre, je trouve fort dommage que les programmeurs aient passé du temps à créer une voiture de clown. Elle est ridicule, inutile et en plus je hais le cirque, avec son cortège d'odeurs, d'animaux abrutis et de spectacles puants... Mais là, je m'égare. En lieu et place, on regrette qu'ils ne se soient pas plutôt fendus d'une moto, d'un dragster ou, pourquoi pas, d'une voiture illustre comme une Tucker. Un autre petit point noir : dans leur très grande majorité, toutes ces automobiles ne comportent qu'un seul type de carrosserie, contre une demi-douzaine dans le jeu de base.

Mais pour revenir aux bonnes nouvelles, chacun de ces nouveaux engins bénéficie de son propre comportement routier, ainsi que des autres caractéristiques communes à toutes les caisses

De nouveaux horizons, de nouvelles voitures.



▲ L'écran de jeu en réseau, choix de la carte, du véhicule et du type de jeu.



▲ Jade Champion, première concurrente féminine de Nascar Racing.

Les amateurs de belles voitures retrouveront bien sûr la Courcheval Manta. ▼









JOUABLE SUR **PENTIUM 200 32 MO RAM** — EDITEUR **ACTIVISION**
DÉVELOPPEUR **ACTIVISION** — TEXTE ET VOIX **VO** — NBRE DE JOUEURS **2 À 8**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	Oui
INTERNET SERVEUR	8

Force Feedback

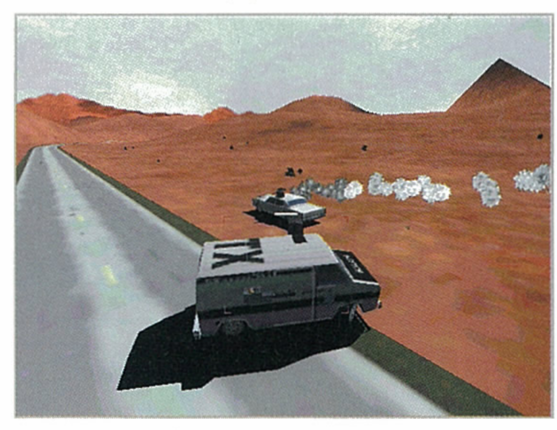
Ce que l'on avait pu voir dans la bêta-version se confirme ici : l'implémentation pour le joystick à retour de force de Microsoft est quasi parfaite : l'engin vibre à toutes les occasions, et de nombreuses manières différentes. Par exemple, pendant un tir, suivant le type de terrain sur lequel on se déplace, lorsqu'on saute sur une mine ou tout simplement lorsqu'on groupe les armes, l'engin ne demande qu'à vibrer (ce qui est normal, d'où la raison de sa présence sur terre). Mais depuis la bêta-version, des résistances dans la direction ont encore été ajoutées. Ainsi, une voiture de poids moyen avec une direction standard bénéficiant d'une forte inertie sera-t-elle plus difficile à manœuvrer qu'avant. A contrario, dans la version testée, aucun choc n'était perceptible lors des crashs avec les voitures ou les autres objets du décor, ce qui est pour le moins absurde.

ASPECT GRAPHIQUE ET AMBIANCE SONORE

Les ambiances sonores sont bien les dernières à être en reste dans Nitro Riders : on y découvrira encore bien des dialogues absurdes entre les différents protagonistes, mais aussi une nouvelle piste musicale (en supplément des anciennes qui sont toujours en format audio).

DE NOUVEAUX HORIZONS

Bien des choses ont changé dans l'apparence de Nitro Riders. On trouve beaucoup plus d'objets (tremplins, maisons, hangars et autres éléments fixes) sur le terrain, on peut évoluer sur des surfaces aussi diverses que des prairies, de la neige, des sous-bois et on note l'apparition d'objets extrudés comme des tunnels. Ces derniers ne semblent d'ailleurs pas tirer parti de l'amélioration du moteur graphique, puisqu'ils ne sont en fait que des objets posés à même le terrain. Signalons aussi l'apparition d'arbres que l'on pourra (ô rage ! ô honte !) traverser comme si de rien n'était, ainsi que d'un bel effet d'horizon venant remplir les blancs au fond. Les textures, quant à elles, sont particulièrement bien adaptées aux cartes accélératrices. On se souvient du désastre visuel du patch direct 3D qui mappait tout ce qui pouvait être lisible, comme les panneaux ou les inscriptions sur les véhicules. Maintenant, tout est entré dans l'ordre. Une nouvelle option permet d'afficher les instruments lors des visites dans la vue extérieure des voitures qu'affectionnent tant un certain type de joueurs plus orientés arcade que simulation. La sauce prend et le tout fonctionne bien.



d'l'76 (accélération, arc de braquage, poids à vide). Mais cette fois, il semblerait que les évolutions sur les divers types de terrains se soient un tantinet améliorées du point de vue du réalisme. La tenue de route de ces engins, sur les différents types de terrains, est plus facilement perceptible, ce qui était primordial au vu des nombreux nouveaux revêtements sur lesquels nous allons pouvoir évoluer joyeusement.

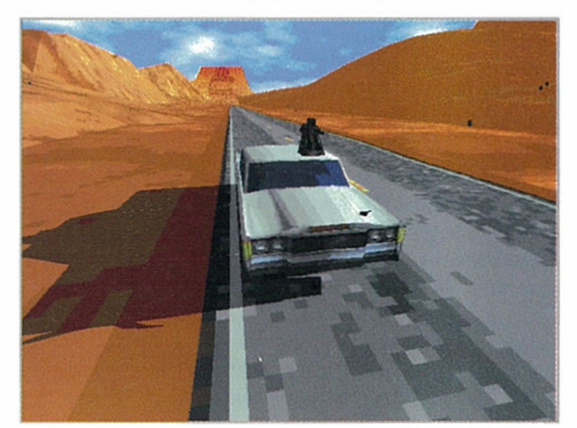
Pour chacune des missions, Nitro Riders propose un choix de voitures pré-déterminé, mais rien ne vous empêche de recréer les vôtres. Curieusement, ces voitures toutes faites ne sont pas bien configurées : non seulement elles gardent leur répartition de points d'armure et de structure originelle, mais elles ne possèdent aucun "specials" implantés en série. Étant donné la difficulté de certaines missions, ce serait une erreur que de les accepter telles quelles. Néanmoins, leur choix est logique et adapté au personnage choisi comme à la mission. Jade retrouvera sa Picard, Taurus sa Jefferson et Skeeter sa camionnette de chauffagiste comme dans un jeu des trois familles.

Nouvelles armes

Un tour dans l'écran de personnalisation des châssis nous montre que bien peu de choses ont changé. On remarque néanmoins que les pneus se choisissent désormais par paires. Du côté des armes et des "specials", quelques nouveautés toutefois : on découvre pêle-mêle un nouveau type de missile (que l'on peut tirer sans radar, en visant grâce à un signal sonore), un lanceur de boules de feu s'attaquant aux points de structures, un lance-grenades chimique dont le nuage demeure un peu sur le terrain, ainsi qu'un nouveau type de dropper : les caltrops. Ces dernières crèveront purement et simplement les pneus non protégés de vos adversaires.

Les missions

Le nombre de missions varie suivant le personnage que l'on aura choisi. Mais fort heureusement, celles-ci seront souvent composées de plusieurs "chapitres". Pour preuve, l'un des premiers scénarios avec Jade, qui démarre par une course entre



Un jeu en réseau encore plus intéressant.

Taurus et elle. Après l'avoir remportée, le tout se transformera en guet-apens organisé par une rivale. La durée moyenne de chaque scénario est fort variable : certains font appel à la ruse et à la discrétion, d'autres se composent essentiellement de combats purs, certains autres se déroulent contre la montre. Il nous a été possible de finir l'ensemble des missions de base en une vingtaine d'heures. Missions de base ? Oui car une fois que vous aurez réussi tous les scénarios avec tous les personnages, on vous en remettra une nouvelle couche où vous incarnerez un personnage inédit et surprenant. Quant à la longévité, l'add-on Nitro Riders, quoique très respectable, nous laisse un peu sur notre faim, mais avec les grands jeux, on en demande toujours plus, et cela aurait été encore plus sympathique de se retrouver dans une campagne entière, dans la peau de Jade par exemple.

Du point de vue de leur intérêt, les missions sont toutes une réussite. On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait de ce jeu sa réputation : dialogues vraiment tordants, objectifs bien choisis et très variés, adrénaline, tomate mozarella, anchois en option. Des tas d'éléments nouveaux apparaissent dans cette suite, et on retrouve quelques références à des films connus (le bus de "Speed").

Bob Arctor



▲ *La ligne de vue est un peu plus longue par rapport à la version précédente.*

+ Le moteur graphique, bien amélioré.
+ Un add-on exceptionnel, et stand alone avec ça.
+ Une nouvelle occasion de redécouvrir l'76.
+ Nouvelles possibilités de jeu en réseau.
- Pas de jeu de campagne.
- Trop de nouveaux véhicules "originaux".

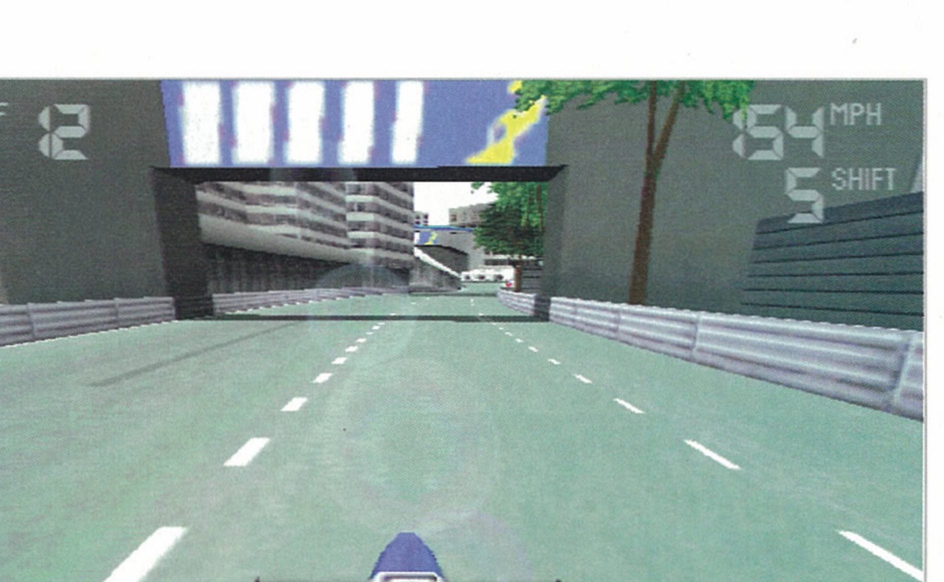
EN DEUX MOTS

Nitro Riders est le nouveau nom du supplément au jeu Interstate '76, le package est stand alone, c'est-à-dire que vous ne devez pas obligatoirement posséder le jeu de base pour le faire tourner. Donc, du coup, et sans aucun détour bidon ni autres astuces de sémantique pour rallonger artificiellement la longueur d'une phrase, je peux d'ores et déjà vous affirmer que Nitro Riders est le petit bijou que le fanatique se doit de posséder eu égard à sa qualité, mais aussi à son prix qui s'annonce très modéré.

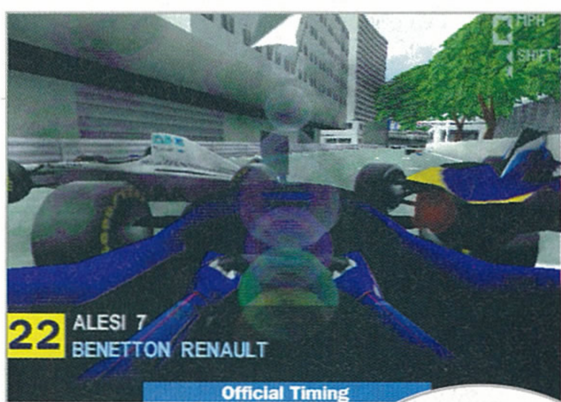


■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 CD-ROM X2
■ DÉVELOPPEUR BIZARRE CREATION
■ NBRE DE JOUEURS 8
■ ÉDITEUR PSYGNOSIS
■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	8



Formula One 97 avait remporté un beau succès sur PlayStation. Bah comme ça, il n'aura pas tout perdu.



▲ Certaines parties de la voiture peuvent s'arracher après un choc.

Formula One 97

Course de F1 pour tous joueurs - PC CD-Rom

▲ La vue interne affiche les mains du pilote.

Imaginez le clipping en plus de ce graphisme assez fadasse. ▼

Certains disent que l'Homme est capable du meilleur comme du pire. Ils ont raison. Tenez, prenons par exemple le sous-répertoire c:\humanité\méchants\travail\programmeurs\gestion_de_base_de_données_relationnelle. Ah non merde. Bon, cd.., md jeux_vidéo_multi-interactif, cd jeux_vidéo_multi-interactif (oui bon, tout le monde peut se tromper hein...pffff). Ok, je disais donc c:\humanité\méchants\travail\programmeurs\ jeux_vidéo_multi-interactif. Eh bien on a souvent du meilleur et encore plus souvent du pire. Manque de bol pour Formula One 97 PC, il est tombé sur les mauvais programmeurs. Parce que franchement, là, on se demande s'ils ont joué un peu à leur soft avant de le proposer au public. C'est d'autant plus bizarre que la version originale sur PlayStation avait fait l'unanimité des critiques, ce qui augmente d'autant plus la déception. Car cette course de Formule 1 résolument arcade fait bien triste figure sur nos machines, a priori plus puissantes que la console précédemment susnommée un peu avant, plus haut (mesquinerie subtile et dénigrement facile de la race console, hé hé). Excepté la présentation générale plutôt classe (j'adore le style de l'introduction, sans parler de la superbe musique toute en chœurs), le reste fait vieux jeu, genre qui est sorti un an trop tard.

Certes, il existe pas mal de vues sympas dont une interne avec les mains en 3D, certes des bouts de la caisse s'arrachent en cas de choc, certes c'est Direct3D ou 3Dfx, certes il y a toutes les écuries et les pilotes officiels, certes le Deluxe ne vaut pas un bon Big Mac. Mais il n'y a pas que les "certes" dans la vie, il y a aussi leur musique que diable. Car même sans trop penser à F1 Racing (la comparaison confine à l'indécence), on ne peut approuver le graphisme des voitures très moyennement détaillé ainsi que l'environnement des circuits peu convaincant. Sans dec', même en jouant avec la version 3Dfx en natif, c'est loin d'être époustouflant à regarder. Et je ne parle pas de la réalisation, bien moyenne également. C'est bien simple, dans le genre boulevard des clipping, le moteur se pose là. Et que je t'affiche cet immeuble au dernier moment, et que les voitures se superposent à l'affichage, etc. Mais le plus embêtant concerne le comportement de la caisse. On sent "mal" la voiture, qui à mon humble avis possède des réactions plus proches de l'Express de mon pote le plombier que d'une bête de course. Tout cela nous donne des courses assez peu attrayantes, ce qui pèse lourd sur l'intérêt d'un tel jeu. C'est dur, mais c'est comme ça. Et puis ce ne sont pas les commentaires en français qui relèveront le niveau, car dans le style niais et surjoué, c'est le top. Bref, on est déçu tout plein, on s'attendait à un truc bien plus sympa.

Fishbone

+ Une introduction qui en jette.
+ Des commentaires vraiment comiques.
- Une piètre performance technique.
- Le graphisme cheap.

EN DEUX MOTS

Une belle déception, tant du point de vue technique que de l'intérêt.



■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR MINDSCAPE
■ DÉVELOPPEUR VERSAILLES SOFTWARE/COLORADO TECHNOLOGIES ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBR DE JOUEURS 1

Et hop, voici un bien bel add-on pour les possesseurs de Flight Sim 98 consacré aux procédures de prévol des avions de lignes.

Airliner 98

Add-on pour Flight Simulator pour amateurs de simulations - PC CD-Rom







Après quelques semaines de jeu sur Flight Simulator 98, on a bien souvent envie de découvrir de nouveaux horizons. Suivant la personne et sa motivation, ceux-ci pourront prendre la forme de plusieurs disciplines comme la "construction de panels photoréalistes", la réalisation "d'aventures", la modification des "jauges". Bien souvent aussi, le pilote virtuel qui en aura marre du Cessna 172 et autre Learjet mal dégrossis voudra s'attaquer à la partie la plus ardue du pilotage civil, à savoir l'apprentissage du vol sur de gros avions de lignes.

Pour Flight Simulator 98, ce n'est plus un problème depuis longtemps - le Boeing 737 livré avec le jeu s'en tire même plutôt bien - mais à moins d'avoir un père pilote à Air France, un scanner radio sophistiqué, ou de camper au bout d'une piste de Roissy, comment connaître les indispensables procédures précédant un vol international ? La réponse n'est certainement pas fournie par le manuel (inexistant) de Flight Simulator 98, mais pourrait bien se trouver en partie dans le premier volume de Airliner 98 consacré au constructeur Boeing ainsi qu'aux dites procédures.

Le pack Airliner 98 de Hervé Janin comprend quatre nouveaux types d'avions du constructeur Boeing, déclinés sous les couleurs de multiples compagnies aériennes (multipliant ainsi le nombre d'avions semblables, vous me suivez ?), qui viendront avec bonheur s'installer comme des grands dans le dossier Aircraft de Flight Sim'. Airliner 98 ne se contente pas de vous balancer des modèles mal dégrossis issus de FSFS mais bel et bien des appareils complets, avec leurs modèles de vol, leurs sons individuels ainsi que leurs tableaux de bord. Ces derniers, quoique pas photoréalistes pour un sou, sont plutôt bien conçus et fonctionnent correctement en 800*600 avec une carte 3D. On regrette toutefois le placement un peu limite de certaines commandes qui frôlent le bas de l'écran, rendant périlleuses certaines manipulations pour maintenir la stabilité de la fenêtre sur laquelle on clique maladroitement, un peu comme des cons. Néanmoins, l'ensemble est d'une qualité fort honorable et vaut déjà en soi l'achat.

Le deuxième atout de Airliner, et non le moindre, est qu'il aborde un aspect essentiel pour une bonne simulation d'un avion de lignes, à savoir les communications et les procédures au sol et en vol. Ceux qui connaissent déjà tout cela en utilisant les différentes aventures gratuites sur Internet pourront toutefois êtres intéressés puisque la qualité sonore est au rendez-vous ainsi que le langage, en français. Pas de secrets, ces voix qui sortent de votre radio sont des extraits de vraies communications. Airliner se compose de trois aventures, dont une particulièrement intéressante (le vol Paris-Tokyo). Cette dernière débute à l'aéroport de Roissy Charles de Gaulle à bord d'un 767, elle est très longue et très complète et regroupe une grande majorité de procédures réalistes, tout en restituant une ambiance sonore digne d'une vraie cabine de Boeing. Et il ne faut pas moins de vingt bonnes minutes avant de pouvoir commencer le roulage. Tout est ici passé en revue, météo, push back (tractage de l'avion en arrière), gestion des fréquences de com, vor et atis, réglages moteurs et bien d'autres choses encore.

Malheureusement, l'add-on Europe II est demandé pour pouvoir profiter des trois aventures, plus particulièrement du vol Paris-Tokyo qui s'arrêtera de lui-même puisque les pistes d'envol par défaut de FS98 ne correspondent pas à celles du scénario Europe II. Il nécessite aussi le patch de Microsoft pour Flight Simulator que tout le monde se doit de posséder.

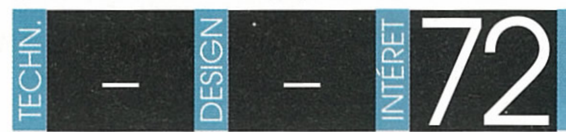
Bob Arctor



+ Les nouveaux sons, avions et tableaux de bord.
+ L'ambiance réaliste rendue par les procédures.
+ La qualité des voix.
- L'obligation de posséder le pack Europe II.

EN DEUX MOTS

En résumé, ce premier volet d'Airliner 98 (ne pas confondre avec l'aventure généraliste "airliner" qui est elle en freeware) rassemble plein d'atouts et laisse présager des suites d'une bonne qualité, probablement encore plus réalistes. On regrette toutefois l'obligation de posséder Europe II, ainsi que l'absence de nouvelles jauges sur les panels livrés.

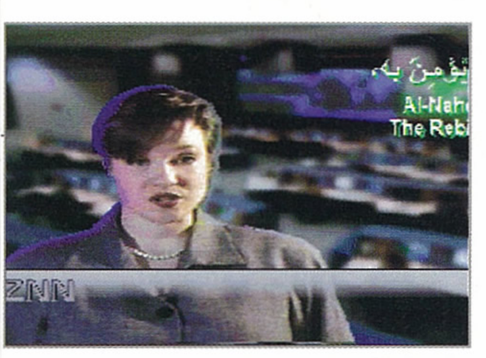




Quand on voulait faire un **joli jeu** avec des chars qui se foutent sur la gueule, il y avait jusqu'à présent **deux possibilités** : les jeux d'action où on tire sur **tout ce qui bouge**, et les **jeux** de stratégie où on pousse de petits symboles rouges et **bleus** sur une carte 2D et où on attend que ça se passe. **Spearhead** nous montre aujourd'hui qu'il y a une **troisième voie.**

Spearhead

Simulation de char pour tous joueurs - PC CD-Rom



Dire qu'on a failli rater ça, qu'on a failli ne pas pouvoir pleinement apprécier l'effort et l'excellence de ces braves gars américains, souvent noirs et pauvres -comme c'est curieux- dans cette opération contre la plus méchante des méchantes personnes sur terre : "Desert Hurricane" ? "Desert Twister" ? Qu'importe. Heureusement, Clinton et son Sénat ne se sont pas dégonflés et voudront certainement remettre ça. Grâce à BMG Interactive et leur nouvelle simulation du M1A2 Abrams, on aura une chance de mieux apprécier l'exploit des soldats américains et la supériorité de leur équipement. Et cette fois-ci, grâce à Spearhead, quand le fer de lance de l'armée américaine déambulera dans le désert irakien, on pourra retracer leurs exploits sur nos petits écrans.



▲ Ne vous aventurez jamais dans le désert sans clim.



▲ N'hésitez pas, invitez vos copains à la fête.

Mais trêve de plaisanteries. Si la présentation est toujours un peu tarte, mégalo et nationaliste, comme on le voit bien trop souvent quand les Américains parlent aux Américains, le jeu, lui, est un rêve pour tout tankiste en herbe. Il est tellement réussi qu'une telle qualité aurait fait rêver de nombreux instructeurs de l'armée américaine au début de la décennie.

Fun in the Sun

Dés le début, on est mis dans le bain par un newsflash à la CNN qui nous informe que des troupes d'un méchant oppresseur ont envahi le désert d'un pays ami sans défense et marchent sur la capitale en détruisant tout sur leur chemin (méchants ! méchants !). Seules les vaillantes troupes américaines qui se trouvent là comme par hasard peuvent arrêter cette invasion. Ça vous rappelle quelque chose ? Mais bien sûr, la Tunisie qui se fait attaquer par des Libyens.

À travers des missions d'entraînement très bien conçues, vous allez d'abord vous familiariser avec votre char, sa conduite et ses deux armes puissantes. Ça ne vous prendra pas plus de dix minutes. La conduite est intuitive et peut s'effectuer depuis toutes les positions (conducteur, commandant et canonnier). Le tir peut être effectué depuis la position du canonnier et du commandant en visant avec le joystick. Pour les tirs à longue portée, il suffit de marquer la cible au laser, l'ordinateur de tir fera le reste. Le commandant a en plus un viseur CITV qui lui permet de localiser et d'engager des cibles indépendamment du canonnier.

L'arme la plus puissante est peut-être non pas le canon Rheinmetall de 120 mm et ces obus SABOT, mais l'IVIS du commandant. Il lui permet, à travers une représentation en 2D du champ de bataille, de repérer et diriger toutes les unités amies comme les autres chars et APC M2 Bradley de son platoon, mais aussi

Le M1A2 Abrams

Mis en service en 1992, le M1A2 Abrams est le meilleur char américain du monde. C'est la dernière version du M1 dont la production a commencé en 1980. Il a montré son incroyable efficacité en combat pendant la guerre du Golfe face aux T-72 russes et à leurs équipages complètement démoralisés. Ce tank était tellement supérieur à ses adversaires que seuls les Américains ont réussi à détruire les leurs (neuf chars détruits par erreur, oops. C'est décidément n'importe quoi la guerre). Pas un seul n'a succombé aux tirs des canons et missiles russes.
Ce monstre de 70 tonnes est lourdement armé avec un canon Rheinmetall de 120 mm, une mitrailleuse coaxiale de 7.62, une mitrailleuse en coupole de .50 et une autre mitrailleuse de 7.62 pour le chargeur. Le canonnier est aidé par une électronique de visée sophistiquée qui prend en compte la distance (mesurée au laser), l'hygrométrie, le vent et même l'affaissement du canon dû à la chaleur. De plus, une vision nocturne et thermique permet une visée optimale pendant la nuit, et même à travers la fumée ou une tempête de sable. Le commandant a son propre viseur (CITV, Viseur thermique indépendant du commandant) qui lui permet de scruter le champ de bataille et de marquer des cibles pour le canonnier sans devoir attendre que ce dernier ait tiré.
Naturellement, le canon est gyrostabilisé, ce qui permet de viser et de tirer pendant qu'il fonce à travers un terrain accidenté. Deux types de munitions permettent d'engager (lire : détruire) toutes les cibles efficacement : les APFSDS (pénétreurs en uranium appauvri) aussi appelés SABOT pour tout ce qui est fortement blindé, et les HEAT (charge creuse) pour les véhicules légèrement blindés et les bâtiments. La silhouette anguleuse du char vient de son armure "Chobham" qui ne permet pas de structures arrondies. Ce sandwich de métaux et de céramique est très efficace contre les charges creuses et les pénétreurs, sans alourdir le tank jusqu'à le rendre immobile. Un moteur de turbine permet à ce char d'atteindre des vitesses au-delà de 80 km/h sur route. La dernière innovation de taille est le IVIS (Système d'information intervéhiculaire) qui permet une représentation des environs du char en 2D avec un affichage de tous les véhicules repérés et identifiés par le platoon. C'est un outil de coordination des unités très puissant et la meilleure assurance, dans un char aussi rapide, de ne pas s'exposer aux tirs de ses propres troupes.

Quatre Américains en misson humanitaire.

Quand vous voyez un T-72 comme ça, vous êtes mort.



l'artillerie ou le support aérien. À lui de choisir s'il veut utiliser ces unités pour attaquer des cibles ou seulement repérer des ennemis potentiels. En plus, cette vue affiche tous les véhicules repérés, identifiés ou non, par tous les chars dans votre groupe, vous permettant ainsi une vue globale de la situation, condition sine qua non pour utiliser efficacement ses troupes.

Si l'apprentissage du maniement de tous ces équipements se fait très rapidement et que les premières batailles peuvent être gagnées en moins d'une heure, la maîtrise des subtilités et des possibilités tactiques promet de longues semaines de découverte et de plaisir.

La simulation est si réaliste que toute information apprise sur le vrai M1A2 peut sans problème être utilisée dans le jeu.

La vraie raison qui va vous faire jouer des heures et des semaines est son excellent graphisme optimisé 3Dfx qui promet une immersion totale. Les mappings des véhicules sont de toute beauté et les cinq types de terrain sont si bien rendus qu'on arrive même à se repérer dans des champs de dunes. Les effets de transparence et les explosions sont également très réussis. Le top, ce sont les chenilles des chars qui laissent des traces sur le sol.

Avec de si beaux graphiques, on veut naturellement les afficher en plein écran et pouvoir admirer ce somptueux environnement depuis toutes les positions du char. C'est ce que Zombie a fait. Affichage plein écran avec quelques informations vitales en transparence. C'est vraiment époustouflant… et c'est aussi le seul point qui me semble devoir être critiqué dans ce jeu. Cette concession à la jouabilité donne une vue parfaite de tout le champ de bataille à 360° à la ronde. Si c'est très agréable et rassurant, c'est absolument irréaliste et ça ne peut en aucun cas restituer l'ambiance cercueil en métal qui hante tous les tankistes depuis quatre-vingts ans. Ça gomme un des aspects psychologiques les plus importants du jeu, mais le rend, je l'avoue, beaucoup plus jouable. Si, en plus, on utilise un force-feedback, le bonheur est complet.

Une cinquantaine de missions sont annoncées pour la campagne en Tunisie. À cela s'ajoutent une vingtaine de missions indépendantes et à peu près le même nombre de scénarios multijoueur. L'éditeur nous promet aussi une floppée de scénarios publiés gratuitement chaque semaine sur son site Web.

Dernières nouvelles

On nous promet également une extension avec de nouvelles missions ainsi qu'un éditeur de missions très sophistiqué qui permettrait une programmation des réactions de l'ennemi à travers plusieurs paramètres comme le moral, les pertes subies et infligées, différents buts tactiques, etc. Il inclura peut-être la possibilité de commander le véhicule de reconnaissance M2 Bradley avec son canon Bushmaster de 25 mm, ses missiles TOW et son équipement visuel supérieur ; une option certainement très recherchée pour le jeu en réseau.

Colonel Kerensky

+ C'est bô et très jouable à plusieurs niveaux d'organisation.
+ Un délice à jouer avec un Force-Feedback.
- Trop bonne vue pour le commandant, le canonnier et le pilote/conducteur.
- Perception de l'entourage complètement irréaliste.

EN DEUX MOTS

La beauté d'un film d'intro, la jouabilité d'un jeu d'arcade et la complexité d'une vraie simulation de chars modernes. La seule chose qui manque est l'ambiance claustrophobique des chars, mais on ne peut pas gagner sur tous les tableaux.





Deadlock 2 souffre du syndrome UFO : aussi peu d'amélioration entre UFO et Terror from the Deep qu'entre Deadlock premier et Deadlock junior.

joystick 92 À voir sur le CD-Rom N°

Deadlock 2

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom

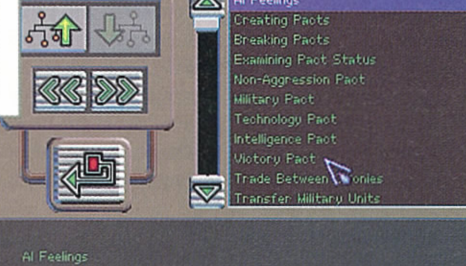


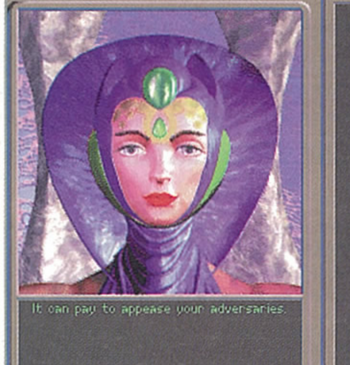


Après une longue journée de travail harassante à jouer à Deadlock 2, il me semble me souvenir que je dois rendre un texte demain à la première heure. Alors bien qu'il soit déjà tard, je ne vais pas éteindre mon PC et je vais me mettre au boulot.

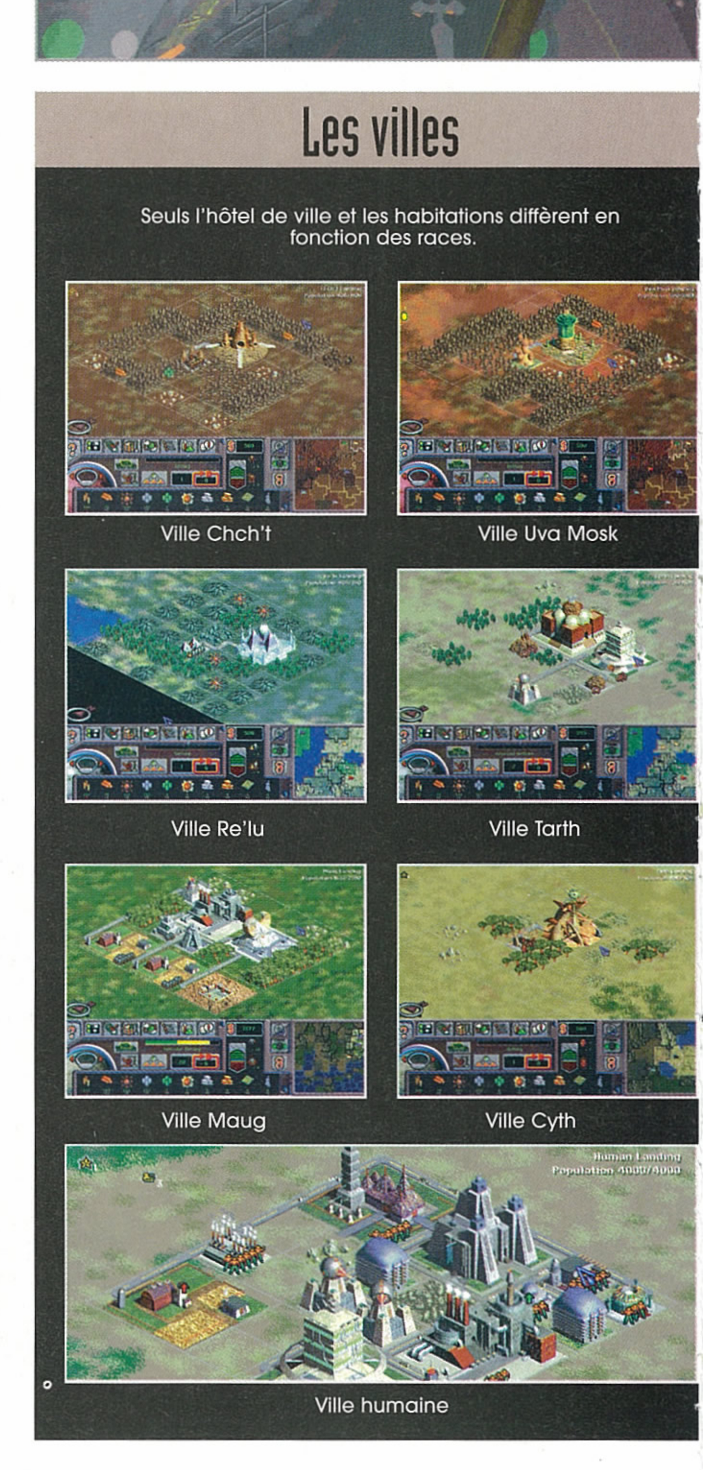
La guerre : un mal humain très contagieux

Tant que l'Homme sera humain, la guerre apparaîtra comme une fatalité et un mal propagé par notre espèce. Mais il est confortable de voir que même des bestioles étrangères à notre planète l'exercent de manière - n'hésitons pas au niveau des termes - plutôt réussie. Pour preuve, Deadlock 2 vous offre un choix de races assez variées : insectes traîtres, humanoïdes roswelliens et autres types, tout aussi étrangers à notre conformation, s'affrontent pour la possession de planètes aussi lointaines que diverses. Les humains essaient bien évidemment de tirer leur épingle du jeu. Alors ne vous effrayez pas si vous êtes obligé d'intégrer une mentalité biscornue, vous pourrez rester nature pour réussir à relever le défi.





▲ L'aide est accessible quel que soit le moment du jeu. Elle vous explique le rôle et les caractéristiques de chaque unité, construction et option.





■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 16 MO RAM ■ EDITEUR ACCOLADE ■ DÉVELOPPEUR CYBERLORE-STUDIO ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 7

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	OUI, 7
MODEM DIRECT	OUI, 7
INTERNET SERVEUR	OUI, 7

Les races

Sept races s'affrontent avec chacune leurs spécificités.



Les humains sont des commerçants nés, leur profit numéraire est important et leur coût de transport réduit. En guerre, les unités d'infanterie peuvent devenir folles de rage et avoir ainsi un bonus de combat.



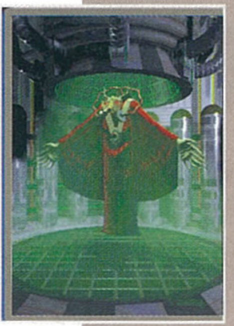
Les Re'Lus perçoivent tout ce qui se passe sur la planète. Leur commandant peut contrôler les esprits des unités ennemies et les forcer à rejoindre son bord. Le scout, lui, projette des ondes négatives sur les villes pour anéantir leur moral.



Les Tarths sont une race lourde. Ils possèdent une armée lourde. C'est pourquoi leur production de nourriture est très importante.



Les Maugs sont les adeptes du tout-technologie. Leur scout a des facilités pour voler les technologies des adversaires et saboter leurs unités militaires et leurs bâtiments.



Les Cyths sont difficiles à manipuler. Leur profonde morosité peut les entraîner sur les pentes dangereuses du pessimisme. Le commandant utilise des bombes pour détruire ses ennemis. Le scout se contente d'empoisonner les territoires adverses.

De l'utilisation de la langue en tant qu'arme

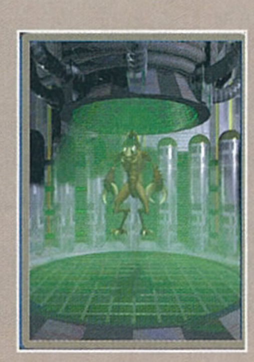
Deux options, ou plutôt trois, se présentent à vous. Si vous jouez le mode campagne, les scénarios vous offrent des missions de destruction mais aussi des missions diplomatiques. Ainsi, vous pouvez vous retrouver face à plusieurs races différentes avec lesquelles vous devrez composer en en attaquant certaines et en traitant avec d'autres. Vous avez justement un écran qui vous permet d'insulter et d'amadouer vos adversaires à loisir. Et si vous trouvez que les insultes pré-établies manquent de piquant, laissez votre inspiration dicter les vôtres. Un second mode vous permet de paramétrer le jeu sur un seul scénario, tandis que le troisième est le mode multijoueur. Les trois se jouent par tour, dont la durée est laissée à votre appréciation.

Où la Bible guide nos pas

Au tout début, vous voilà sur un territoire où vous plantez l'hôtel de ville et quelques cahutes pour les trois ou quatre colonisateurs qui ont daigné vous suivre sur cette planète perdue. Pour bien commencer, suivez les préceptes de la Bible : "Croissez et multipliez-vous. Cultivez vos champs, bâtissez vos maisons et construisez des universités !". La recherche comme la diplomatie sont primordiales pour ne pas vous faire écraser par vos chers voisins. La recherche vous permet d'upgrader vos constructions et de développer votre armée. En dehors des voisins - dont il faut vous méfier - faites en sorte que vos troupes gardent un bon moral. Gens de théâtre, danseuses, ne négligez rien si vous ne voulez pas avoir une révolution sur les bras.

Où les nouveautés se font désirer

Les acharnés de jeux vidéo s'apercevront vite que, sous le ciel bleu des planètes à coloniser, Deadlock 2 n'apporte que peu de changements par rapport à son prédécesseur. Il y a bien quelques nouvelles unités (de nouveaux bâtiments et des découvertes), mais les créateurs se sont avant tout concentrés sur l'interface. Celle-ci a été traficotée pour être plus lisible et plus maniable. Une fois que vous avez compris qu'il suffit de cliquer avec un bouton de la souris sur une construction pour faire apparaître son menu de gestion, et de déplacer vos bonshommes d'une case à l'autre, vous avez tout compris. Il ne vous reste plus qu'à vaincre vos adversaires.



Les Ch-cht sont des insectes à croissance rapide. Très vite, ils deviennent une horde dont les unités militaires sont très rapides. Leurs scouts volent les ressources des autres contrées.



Les Uva Mosk produisent plus d'énergie, de bois et de minerai que les autres races. Leur production de nourriture n'est pas loin de celle des Tarths. Leur infanterie est un espion accompli.

Du général planqué et du troufion planton

Les foudres de guerre qui aiment étaler leur puissance sur le champ de bataille seront vite déçus. Les combats se font en automatique. Le contrôle des troupes s'effectue avant leur mouvement. Il s'agit de donner des ordres adaptés au rôle et à la race de l'unité choisie. On aurait aimé avoir l'impression d'influer sur les escarmouches, comme il était possible de le faire dans Conquest of The New Wold. Le principe n'était guère compliqué, mais donnait l'impression de contrôler quelque chose. Là, il faut vous imaginer en général lointain, vous occupant avant tout de la gestion de ses ressources, des relations diplomatiques de votre territoire avec l'extérieur, et vous contentant d'indiquer les grandes lignes de votre politique à vos aides. Tout cela manque de vie, mais ceux qui se passionnent pour la gestion seront ravis. Le jeu est compliqué à souhait, avec de multiples choix d'alliances, des revirements de situations, etc.

Du syndrome d'UFO

Le graphisme n'est pas des plus époustouflants. Toutefois, des petites vidéos viennent illustrer le déroulement du jeu, au moment des dialogues entre vous, vos adversaires et votre commandant. À chaque début de tour, une voix vous indique les événements qui ont eu lieu dans vos colonies et dans le monde. La musique est suffisamment discrète pour ne pas casser les oreilles. La comparaison avec le premier Deadlock se résume au syndrome d'UFO : on pourrait dire qu'il y a autant de différence entre les deux Deadlock, qu'il peut y en avoir entre UFO et Terror from the Deep.

En résumé, bien qu'acceptable dans son ensemble, Deadlock 2 ne présente malheureusement pas de réelles améliorations au niveau du gameplay. Peut-être dans un futur Deadlock 3 ?

Kika

+ La nécessité de jouer le diplomate pour parvenir à ses fins.
+ De longues, très longues parties.
- Peu de changements.

EN DEUX MOTS

Deadlock 2 n'apporte que peu de changements à la première version du jeu. Mais son intérêt ne s'en trouve que peu amoindri. On regrette cependant les combats en automatique, dont l'amélioration en manuel ne demandait pas beaucoup d'efforts.



JOUABLE SUR 95 NT4.0 16 MO RAM MODEM 28 800 — TEXTE ET VOIX VO
EDITEUR & DÉVELOPPEUR VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ROYAUME-UNI

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	NON
MODEM DIRECT	NON
INTERNET SERVEUR	INFINI

Des vaisseaux minuscules, des décors basiques, on se croirait dans un vieux jeu d'arcade sur le retour. Mais c'est oublié que l'on est sur Internet et que derrière chaque vaisseau se cache un pilote réel, ami ou ennemi.

Subspace

Shoot'em up spatial pour joueur branché - PC CD-Rom

Les vaisseaux

LE WARBIRD



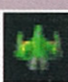
Très manœuvrable, il a beaucoup de punch et possède un premier canon intéressant pour les pilotes néophytes. Ses upgrades en font le vaisseau le plus manœuvrable du jeu.

LE JAVELIN



C'est un intercepteur. Son moteur est le plus puissant du jeu : il lui permet des pointes de vitesse impressionnantes et surtout la possibilité de se régénérer très vite.

LE SPIDER



C'est le vaisseau pour les plus fourbes d'entre nous car il peut leurrer le camp adverse.

LE LEVIATHAN



Bombardier avant tout, il se déplace lentement mais peut upgrader ses bombes jusqu'au niveau 3.

LE TERRIER



Avion multirôle, qui possède des canons qui lui enlèvent toute manœuvrabilité lors de ses tirs.

LE WEASEL



C'est un avion de reconnaissance. Il possède un radar détectant les champs de mines et peut empêcher les vaisseaux adverses de se recharger en énergie.

LE LANCASTER



Bombardier spécial grâce à ses bombes plasma minutées, il attaque des cibles que nul autre appareil ne peut atteindre.

Subspace n'a rien du grand jeu avec graphisme éblouissant et musique grandiose. On ne cherche pas ici à vous offrir un rêve éveillé. Le but est de vous livrer, dans des arènes, à la masse déchaînée des internautes. Heureusement, les règles de ce jeu d'action spatial protègent un peu les néophytes de la meute. Après avoir choisi parmi les sept vaisseaux proposés, vous pénétrez dans la zone de votre choix. Là, deux équipes s'affrontent à coups de balles, de bombes et autres joyeusetés du même ordre. Le serveur vous assigne à l'une ou à l'autre, au hasard. Votre vaisseau possède au début une configuration de base, mais très vite il est appelé à évoluer grâce aux divers bonus que vous récoltez sur les lieux des affrontements. Les bonus sont dispensés à toute l'équipe. Aussi, pour combattre les adversaires, vous pouvez attribuer des rôles à chacun des vaisseaux en discutant sur une onde avec leurs pilotes.

Un tutorial salvateur

Les contrôles se font au clavier de manière assez confuse et demandent au joueur un certain entraînement avant qu'il devienne opérationnel. Heureusement, un tutorial le soulage de l'angoisse de se faire étriper dès le début.

Les arènes sont de niveaux différents pour que chaque type de joueur puisse s'y retrouver. Les cartes savent offrir des passages complexes et des décors variés afin que les courses poursuites soient riches en chausse-trappes et retournements. Un éditeur vous permet même de créer les vôtres et faire travailler votre mauvais génie.

Malgré son graphisme de vieux shoot 'em up spatial peu engageant, Subspace finit peu à peu par nous tenir en haleine. Que l'on décide de mettre en place une stratégie avec les autres pilotes ou qu'on se la joue solitaire, on est assuré de passer des heures sur ce jeu. Ce petit jeu s'apprécie sans restriction, si ce n'est la limite de votre compte bancaire.

Kika



Les appareils se propulsent à l'énergie, mais leur armement en utilise une partie. L'utilisation de ces armes entraîne une perte qui ralentit alors la vitesse des vaisseaux. L'adresse du pilote est de savoir doser ses tirs pour ne pas perdre trop d'énergie.





+ Un nombre de joueurs illimité.
+ Des vaisseaux très maniables.
- De vieux décors.

EN DEUX MOTS

Virgin nous sort un petit jeu on-line qui ne manque pas de charme. Certes l'interface est loin d'être intuitive et son graphisme fait vieillot. Mais on se prend au jeu, et on n'arrive plus à en décrocher.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
76	63	78

DIE BY THE SWORD™

ON VA ENFIN SE LA JOUER MÉDIÈVALE !

Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*



Jusqu'à 30 personnages différents



Jouable à 4 en réseau









On vous ment : Anthony Quinn n'est pas mort. D'ailleurs, contairement à ce que le titre de ce jeu pourrait laisser penser, il n'est pas borgne. Et puis, il y a une faute d'orthographe à son nom.



Queen the Eye

Action/Aventure pour joueur têtu - PC CD-Rom







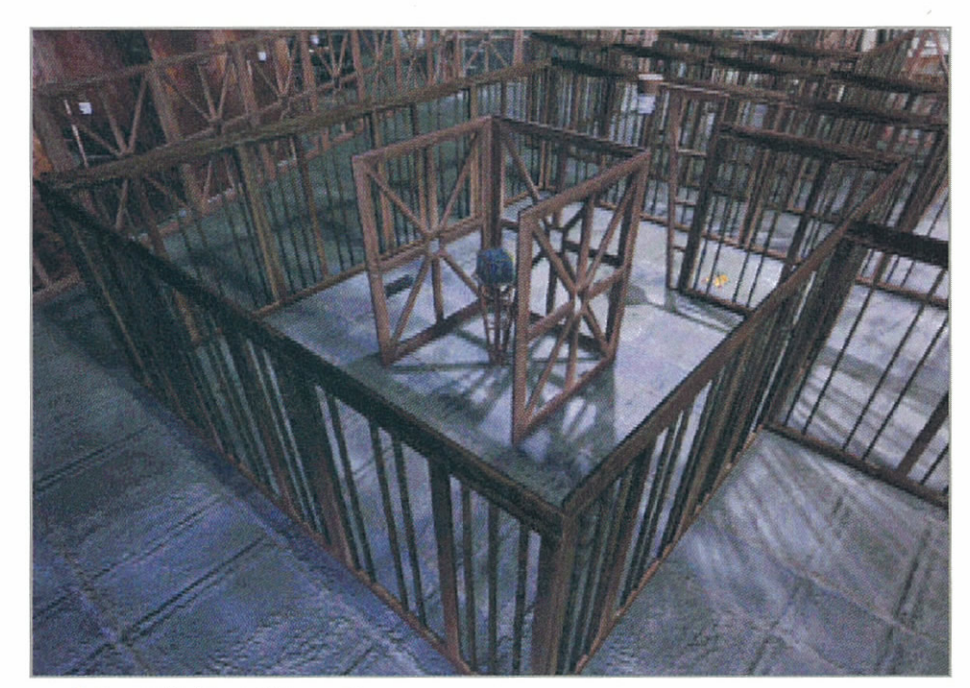
Après avoir attendu quelques mois des nouvelles de ce jeu, le voici enfin. Les musicien du groupe, qui possèdent des parts dans la maison de développement, n'ont pas lésiné sur les moyens.

Big Brother chez Queen

Le scénario vous introduit dans un monde futuriste bien étrange. L'humanité a subi les conséquences d'une catastrophe sans précédent, qui a réduit la population à seulement quelques individus. Mais une créature issue de la biotechnologie a pris le dessus et détient le pouvoir. L'Œil voit tout, entend tout et est immortel. À la manière de Big Brother, ses agents espionnent et sillonnent les banques de données pour effacer la moindre trace de velléité d'indépendance. Le héros, Dubroc, tombe sur des données musicales qui le désignent aussitôt comme une cible à abattre. Arrêté, sa mort doit se transformer en un spectacle dans l'arène. À vous de le sauver en combattant les guerriers à la solde de l'Œil, et en le guidant à travers différents mondes jusqu'à la libération de toute l'humanité.

Gare aux coups !

À travers cinq mondes, vous devrez faire face à de nombreux assaillants. Les énigmes, couronnées par des combats inévitables, sont souvent simplissimes. La durée de vie du scénario provient uniquement de la difficulté d'abattre les adversaires. Ceux-ci sont deux fois plus costauds que vous et bougent deux fois plus vite. Heureusement, leur intelligence artificielle est limitée : lors d'une rencontre, vous trouverez des zones où ils ne peuvent pas vous suivre malgré le fait qu'ils vous voient. L'utilisation des angles de caméra à la Bioforge rend les combats indigestes : trouver son adversaire devient une gageure quand les vues de caméras changent à des moments inopportuns. Ajoutez à cela la manipulation du personnage au clavier et l'impossibilité de cibler sa vision sur un objet, et vous arrivez à une prise de tête totale lors d'exercices délicats comme le saut de plate-forme en plate-forme. Malgré ces petits problèmes, le jeu est bien conçu, le scénario est vraiment travaillé pour vous offrir combats, réflexions et exercices d'adresses.



▲ Pour sortir du premier monde, l'arène, vous devez réunir cinq pierres et récupérer deux artefacts qui vous permettront d'affronter le dernier Boss.

Musique en fond sonore, chansons et clips anciens pour aider le joueur, rien ne manque pour satisfaire les adorateurs de Queen.



Du Queen partout

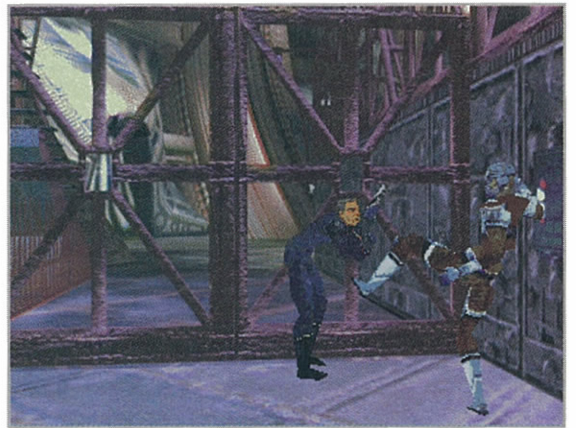
Le décor recrée l'ambiance de l'univers de Queen sur scène et dans ses clips. En plan fixe, il présente une finesse exceptionnelle avec de nombreux détails et une gamme de couleurs étendue. Mais les animations sont rares et les plans peu nombreux. On se demande alors ce que peuvent bien contenir les cinq CD du jeu... la musique tout simplement, rien que de la musique et des clips vidéo. Les fans vont être aux anges ! Plus d'une dizaine de titres différents charmeront vos oreilles dans chacun des mondes. Musique en fond sonore, chanson offrant des indices ou clips anciens (avec Freddy Mercury) aideront le joueur.

Remarquable, maître

Le moteur n'est certes pas un premier de la classe, il ne propose que six sauvegardes qui paraissent vite insuffisantes. En matière de maniabilité du personnage, il ne tient pas la comparaison avec un Tomb Raider, mais ses défauts sont rattrapés par la qualité graphique remarquable et la richesse du fond sonore. Certes les joueurs n'appréciant pas Queen n'y joueront pas, mais les autres n'éprouveront aucun scrupule à passer de longs moments à essayer de trucider les ennemis. Ce produit, bien qu'imparfait, reste cependant remarquable. Pour une fois, la fantasmagorie d'un groupe archi-connu devient le pivot essentiel d'un jeu qui s'adressera à des joueurs confirmés, ou tout au moins têtus.

Kika



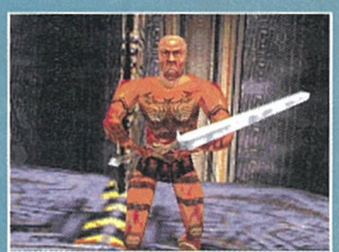
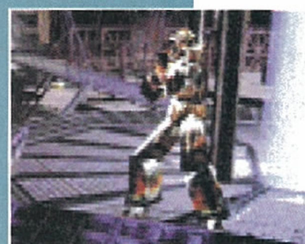
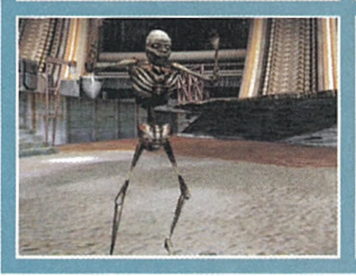
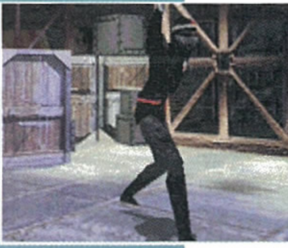


Les combats ne sont pas évidents au début. Attendez-vous à vous faire ratiboiser, le temps de prendre en main votre personnage. ▶

Les Boss

Voici quelques Boss que vous aurez à éliminer dans l'arène. Vous en trouverez bien d'autres dans les autres mondes. Ils sont très bien animés (animation labiale, chère à Cryo), parfaitement rendus et leurs mouvements tout à fait réalistes.



+ Les nombreuses chansons de Queen.
+ Les décors aux multiples détails.
- La mauvaise gestion des changements de vue.
- Le mode combat.
- L'abord, difficile.

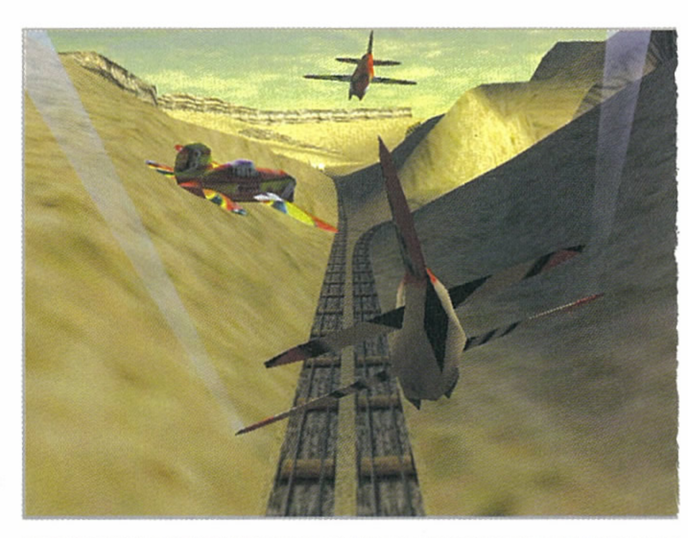
EN DEUX MOTS

Queen investit le monde du jeu avec bonheur. Certes le produit est perfectible, mais l'intégration de la musique et de l'univers du groupe est remarquable.



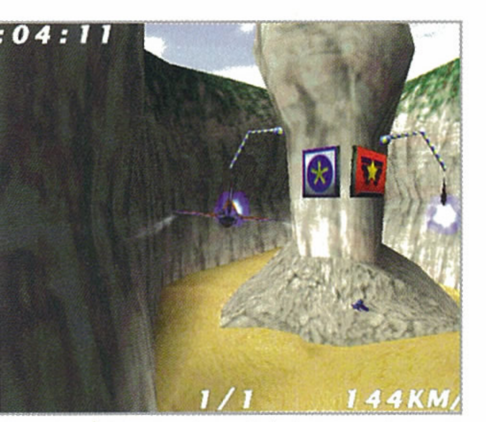


Voici un **petit jeu d'arcade** où vous pourrez piloter un **coucou bariolé** lors de **courses effrénées.** Plane Crazy est **plutôt sympathique** grâce à l'accélération 3D et à un mode **multijoueur.**



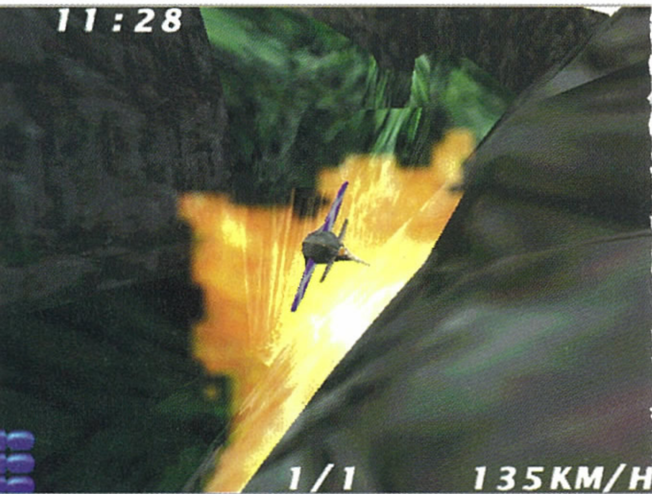
Plane Crazy

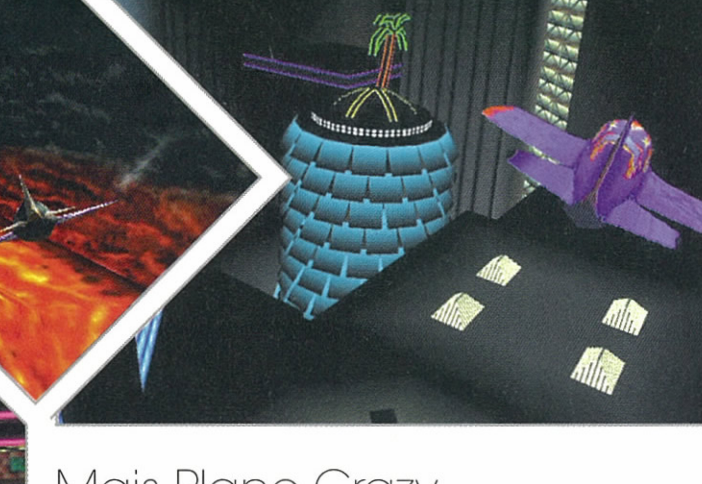
course de navions - PC CD-Rom



▲ *Les circuits sont très tortueux et on doit parfois choisir entre plusieurs embranchements. Certains sont des raccourcis.*

Les Ricains, c'est des drôles quand même. Quand ils ne tournent pas comme des veaux autour d'un anneau à bord d'un bolide du Nascar, eh bien, ils prennent un avion pour tourner en rond entre deux pylônes. C'est un peu simple comme description, mais j'exagère à peine. Chaque année, au Texas, le petit bled du nom de Reno connaît un accroissement du nombre de visiteurs (hé !). C'est la grand-messe du Plane Crazy qui réunit fans de couscous et cascadeurs sans froid aux yeux. Euh, attendez, là, c'est plutôt fans de coucous, quoique... Bref, les tarés de la discipline prennent des avions de chasse de la Seconde Guerre mondiale qu'ils transforment en monstres de 3 000 chevaux : Mustang P51, Corsaire, Bearcat, T6 Texan... Les gars passent à 5 mètres de haut et les avions se frôlent. Les collisions sont fréquentes, les morts aussi. Faut voir les appareils : les mecs tronquent même les ailes pour avoir un taux de roulis plus conséquent et une traînée moins importante. Y a même un barjot du nom de Ryan qui vend ces avions en kit...





Mais Plane Crazy, ça n'a rien à voir

Ben ouais, c'est pas une course de pylônes. Les développeurs d'Inner Workings se sont dit que ce serait quand même plus intéressant de se balader dans des paysages naturels genre Grand Canyon. Le jeu propose trois modes de course : contre la montre, course éclair ou championnat complet (cinq courses). En championnat, Plane Bidule permet au joueur habile de récupérer du pognon, à condition de passer les check-points en première position. Du coup, l'argent engrangé servira à améliorer les capacités de son avion et à accéder au circuit suivant.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166** ■ EDITEUR **EUROPRESS** ■ DÉVELOPPEUR **INNER WORKING ROYAUME-UNI**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
INTERNET SERVEUR	NON
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8

▲ Dans la petite boutique des upgrades, ce magnifique bouclier d'invincibilité vendu pour la somme astronomique de 1 000 $. Enfoirés !

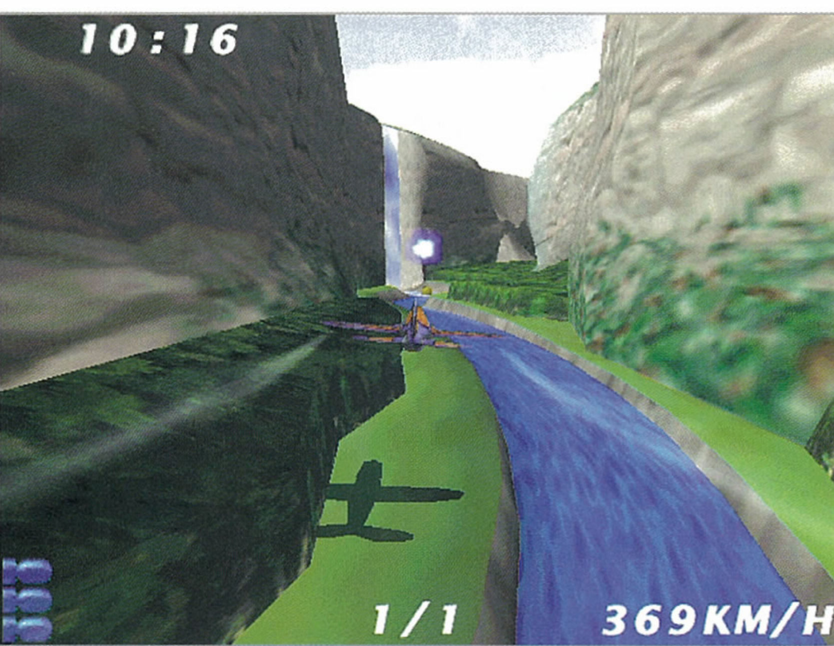
En tant que brave petit jeu d'arcade, Plane Crazy est surtout très facile à prendre en main. Les contrôles sont simples : direction, accélération et tir. Tir ? Effectivement, voilà l'option attrayante qui fait souvent défaut aux jeux de course. Et en plus de devoir vous tailler un chemin dans le parcours tortueux et au milieu des concurrents, il vous faudra collecter un maximum de bonus : vitesse, puissance...

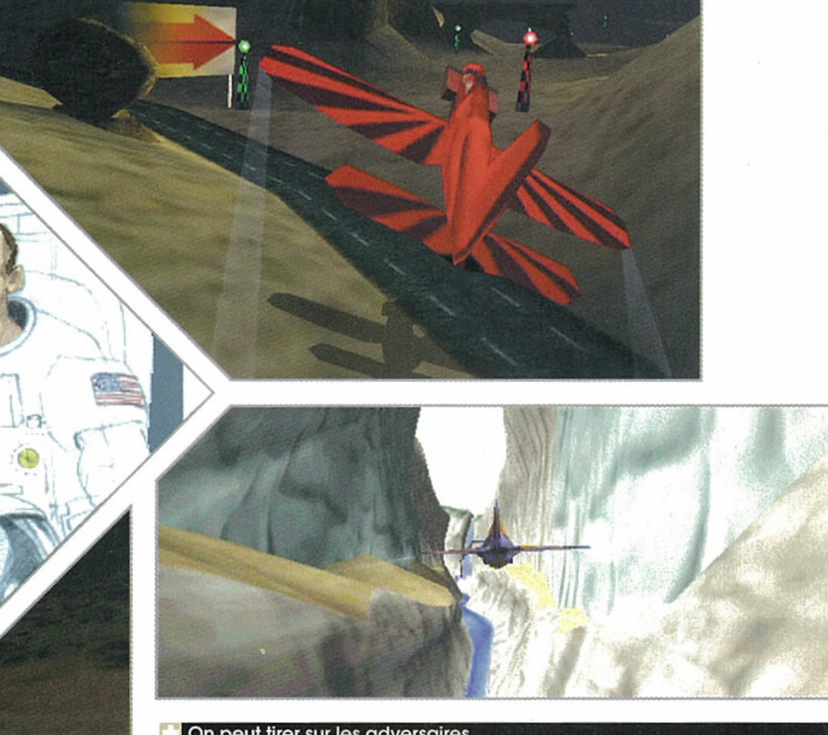
Simple, mais simple, va savoir...

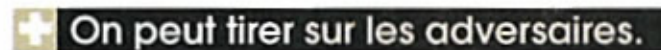
Au début de la partie, le joueur choisit son avion parmi les huit exposés dans le hangar du Sky Ranch. Chaque avion possède ses propres caractéristiques (accélération, maniabilité, vitesse) qu'on ne peut pas éditer. On pourra par contre modifier les différentes textures des appareils pour se constituer un couscous à son goût entre le royal et le mixte poulet-merguez-brochettes... ahem, je voulais plutôt dire : un coucou à son goût, à mi-chemin entre le GeeBee et le Macci 202. Vous trouvez pas qu'il fait faim là ?

Bon, même si Plane Crazy se joue au clavier, on se dépêche de brancher un joystick sans quoi la partie se transforme vite en supplice. D'ailleurs, le bougre est compatible avec les joysticks à retour de force (bof). La maniabilité s'en trouve accrue même si je trouve que cet aspect du jeu aurait mérité un meilleur traitement. Ce Plane Crazy, il lui manque un grain de folie. Avec un sujet pareil, on s'attendait à un gros délire de la trempe des "Fous du volant/ Satanas et Diabolo". Ben ça reste assez flon-flon. Dommage. Heureusement, grâce à Direct 3D, tout un chacun pourra constater la nette amélioration du déplacement des pixels en configuration accélérée. Un P166 autorisera 15 images par seconde en 320 X 240 (beurk). Pour le 640 X 480, il suffira de disposer d'une carte 3D et un P133 fera l'affaire (à condition de disposer d'un disque dur rapide, sinon ça rame pendant la course quand le programme charge les portions du circuit). Sur ce, bon vol, moi je vais aller me faire un couscous Porte des Lilas.

Iansolo







- ➕ On peut tirer sur les adversaires.
- ➕ Multijoueur.
- ➖ Maniabilité perfectible.
- ➖ IA débile.
- ➖ Peu de circuits.
- ➖ Pas très délirant.

EN DEUX MOTS

Plane Crazy cherche à renouveler le genre des courses avec de vrais morceaux d'avions dedans. Assez correctement réalisé, il manque quand même de fantaisie et la maniablité est perfectible. Heureusement, il dispose de l'accélération 3D et d'un mode multijoueur à 8 en local et sur Internet.



TECHN. 78 DESIGN 75 INTERET 78

Pentium® P133 ou supérieur.
Carte accélératrice 3D 4Mo ou compatible AGP.
16Mo de RAM. Microsoft DirectX v5.00.
CD ROM x2.
Soundblaster ou 100% compatible Win '95.
Espace disponible sur disque dur 50Mo.
Prise en charge clavier, souris et joystick.









Pandemonium, c'est de la plate-forme qui va bien, avec du graphisme qui va bien et des bonus cachés qui vont bien également. Tout va donc bien. C'est cool.



Pandemonium 2

Plates-formes pour tous joueurs - PC-CD-Rom



Bien. D'habitude, c'est Pom2terre qui se tape les jeux de plates-formes, mais là, ce salaud, il a pris un mois de vacances. Tout ça pour aller boire des coups aux terrasses des cafés et mater les filles. L'enfoiré ! Remarquez, il a bien raison, c'est pas la pire façon de passer le temps. Donc, du coup, c'est Bibi qui s'y colle. Afin de ne pas trop dépayser les fidèles de Pom, je vais vous parler de ma mère. L'autre fois, elle rentre dans ma chambre et elle me dit : «Range ta chambre !» Hum, non c'est pas une bonne idée finalement. Je vais plutôt vous parler d'une soirée à la Pom. L'autre fois, j'étais dans une soirée où le cocktail glauque à la fleur de camembert avait fini de lobotomiser mon voisin de droite. Alors qu'il me racontait ses vacances au Portugal avec sa caravane, j'ai pensé au jeu de plates-formes que j'avais testé cet après-midi. Du coup, je lui ai vomi dessus. C'est con, parce que le jeu était bien pourtant. Ça doit être la caravane qu'est pas passée. OK, j'laisse tomber, il est inimitable notre Pom. Désolé !



Une bonne technique consiste à gonfler les monstres jusqu'à ce qu'ils éclatent. ▶



C'est du tout beau

Pandemonium 2, c'est du Pandemonium avec un 2 derrière. C'est de la plate-forme donc, c'est-à-dire un jeu où on saute sur des connards de stremons et où on ramasse des bonus en forme de pièces en chocolat. Passons sur l'histoire, sans grand intérêt (une comète source de pouvoirs magiques, un méchant, etc.), pour nous attarder sur tout le reste. Tout d'abord, vous avez la possibilité de diriger aussi bien le bouffon que la nana et les héros, ce qui permet de varier les plaisirs. En effet, chaque perso possède une qualité propre comme le double-saut pour la fille ou



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166** ■ EDITEUR **CRISTAL DYNAMIX**
■ DÉVELOPPEUR **CRYSTAL DYNAMIX** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1**





▲ *Tous les classiques de genre. Ici, le trempoline rieur.*



Le jeu utilise uniquement des cartes 3D à base de 3Dfx

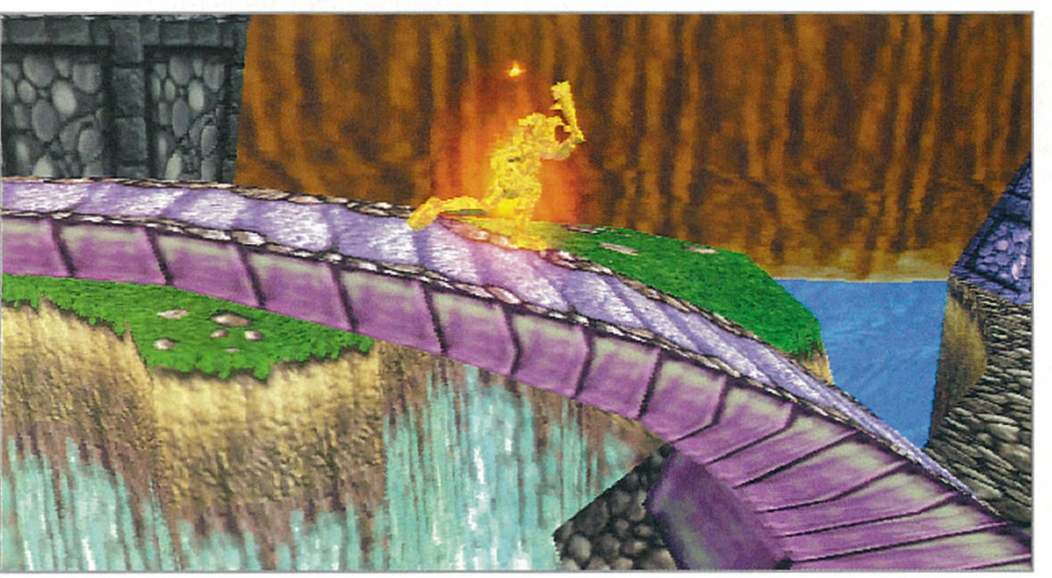


le sceptre tueur pour Bozo. Et comme vous pourrez changer d'identité entre chaque stage, c'est du tout bon. Graphiquement causant, c'est mimi tout plein car le jeu utilise uniquement des cartes 3D à base de 3Dfx, ce qui met tout de suite les choses au point. Il y a des mouvements de caméra dans tous les sens, très fluides, et qui basculent constamment autour du perso. De ce fait, les points de vue sont quelquefois très impressionnants, comme lorsque vous vous retrouvez suspendu à une corde à plusieurs dizaines de mètres du sol avec une vue en contre-plongée. Et comme les niveaux se suivent mais ne se ressemblent pas, on prend autant de plaisir à jouer qu'à regarder ce qui se trouve autour de vous.

Maniable et jouable

Pour une fois, la maniabilité n'est pas prise en défaut par l'utilisation du clavier, au cas où vous ne seriez pas possesseur d'un pad. En fait, seules cinq touches sont nécessaires puisque vous ne faites qu'avancer, reculer, sauter, rouler et tirer. Et comme en plus le perso répond bien à vos sollicitations, il n'y a pas d'embrouilles. Et c'est heureux, car il faut être précis pour sauter sur les monstres ou accéder aux endroits les plus reclus, souvent sources de stages bonus. De plus, des effets visuels plutôt chouettes viennent régulièrement égayer l'action, comme l'item qui vous rend indestructible et vous transforme en torche humaine, ou bien encore lorsque vous gonflez un ennemi jusqu'à le faire exploser. Mais, car il y a toujours un mais, ce tableau idyllique n'est obscurci que par un système de passwords moyenâgeux, vous obligeant à noter un code à chaque fin de niveau. De même, impossible de sauvegarder en cours de stage, chose habituelle chez les consoleux mais pas chez nous. Reste, pour finir, à parler des excellentes scènes cinématiques, et surtout de la beauté de l'héroïne qui ne drevrait pas vous laisser indifférent. Au final, Pandemonium est un soft réussi, dépaysant, qui plaira aux petits comme aux grands. Ou aux grands et aux petits, c'est pareil, faites pas chier. Aux chiens aussi. Et aux chats. Aux ratons-laveurs également.

Fishbone





▲ *Sautez ou tirez, le principal c'est de lui éclater la tronche.*

- **+** Tous les ingrédients de la plate-forme.
- **+** Un graphisme de choix, et une animation du même acabit.
- **–** Le système de sauvegarde.

EN DEUX MOTS

De la bonne plate-forme, réservée uniquement aux possesseurs d'une carte à base de ouiche lorraine ou de 3Dfx.



- JOUABLE SUR PENTIUM 133
- TEXTE ET VOIX VF HÉLAS !
- EDITEUR UBI SOFT
- NBRE DE JOUEURS 8
- DÉVELOPPEUR ACTIVISION

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	4;8 (numeris)
INTERNET IP	4;8 (numeris)



Dark Colony mis à part, Dark Reign est le premier des jeux de stratégie temps réel de Noël à sortir son scenario disk. Attention, l'add-on de Total Annihilation est en embuscade...

Rise of the Shadow Hand

Dark Reign Expansion Pack

Scénario disk pour tout public - PC CD-Rom

Les nouvelles unités

Principal intérêt de cette extension, j'en ai compté 14, non incluses les deux nouvelles unités de terraformation (Flat Lander et Marsh Maker) communes aux deux camps, qui permettent de faire des routes ou de transformer le terrain en marécages.

FREEDOM GUARD XEDITE
(8 unités)

GRENDEL : Long lézard tirant des boules d'énergie.
GANT : Sale bête aux pinces coupantes.
GRENDEL RIDER : Exerce une zone de contrôle sur les Grendels et Gants.
RANGER : Scout monté sur Grendel.
AVENGER : Tire une grosse torpille capable de ravager une base.
RAT MK : Nouvelle version du transport.
POWER STRIKER : Saboteur qui neutralise les power plant ennemis.
BÂTIMENT BIOCOM : Génère les unités Xedites.

IMPERIUM SHADOWHAND
(6 unités)

REAPER : infanterie surarmée.
GEMINI TANK : Peut diminuer sa puissance pour avancer plus vite.
EMP DEVICE : Une sorte de bombe volante.
THE FURY : Un mechwarrior redoutable.
HADES BOMBER : Un bombardier napalm.
BÂTIMENT OSIRIS MATRIX : Génère les nouvelles unités Shadowhand.

Coincé entre la beauté et la jouabilité de Age of Empires et la richesse tactique et technique de Total Annihilation, Dark Reign a peiné pour faire son trou en France. La sortie de cet add-on était l'occasion de relancer l'intérêt pour le jeu.

Des améliorations agréables

Une excellente idée pour commencer : Rise of the Shadowhand propose 4 missions jouables en multijoueur en mode coopératif. Vous pourrez donc vous allier à plusieurs pour écraser l'ordinateur. Du coup, l'éditeur de missions a été amélioré pour permettre de créer ses propres missions multijoueur. Mine de rien, avec un éditeur de cartes, d'unités et de missions, qu'elles soient solo ou multijoueur, Dark Reign est le jeu de stratégie temps réel qui offre le plus de possibilités de personnalisation au joueur. Évidemment, il y a un revers à la médaille : si le programme est aussi ouvert, nous autres joueurs naturellement méfiants allons être extrêmement exigeants sur la qualité et la quantité de ce qu'on nous propose d'acheter dans le commerce. C'est bien naturel, et c'est là que le bât blesse.

C'est un peu court, jeune homme !

Rise of the Shadowhand propose 16 nouvelles unités (voir encadré). Elles sont plutôt sympas, ce n'est pas le problème. Seize, c'est beaucoup comparé à la génération de jeux précédente (les Warcraft et autre C&C), mais c'est très peu par rapport à ce que va amener Total Annihilation (70 nouvelles unités). On nous promettait deux nouvelles armées, il n'en est rien : il s'agit juste d'une déclinaison des deux armées de base avec les nouvelles unités, ce qui est un peu décevant. Quant au nombre de nouvelles missions, on frise le scandale : seulement 7 missions par campagne, soit 14 en tout. Certes, les campagnes sont scénarisées (contrairement au jeu de base) et il est agréable de vivre la même histoire dans deux camps différents, mais bon : la comparaison avec le Nitro Pack pour I76 ou l'add-on de Total Annihilation est plutôt douloureuse. Bref, un scénario disk trop maigrichon pour être satisfaisant.

Ivan Le Fou



▲ Les espèces de mechwarriors en rouge allient une vitesse de déplacement honorable et une bonne puissance de feu. C'est la meilleure unité Shadowhand.

Les gros lézards violets sont des Grendels : non seulement leur attaque électrique démolissent les tanks facilement, mais en plus ils régénèrent. ▼



- \+ Les missions multijoueur en coopération.
- \+ De nouvelles unités amusantes.
- − Seulement 7 missions monojoueur par camp.

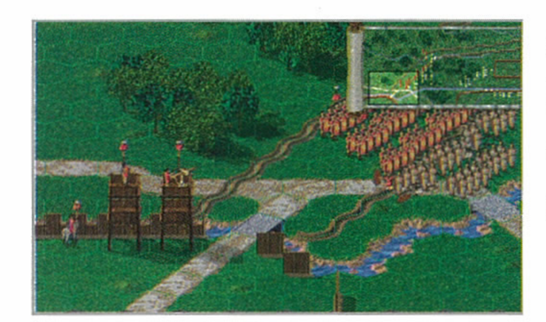
EN DEUX MOTS

Ce scénario disk pour Dark Reign est une petite déception : les nouvelles unités sont peu nombreuses, les deux nouvelles armées ne sont pas vraiment nouvelles et les missions sont en nombre très réduit : 7 missions seulement par camp, c'est tout à fait insuffisant.



JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM CD 4X** ■ EDITEUR **INTERACTIVE MAGIC**
■ DÉVELOPPEUR **ERUDITE SOFTWARE** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **8**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	8
INTERNET IP	8



Après l'arrivée d'Alexandre et d'Hannibal, leur pote César se sentait bien seul dans les oubliettes de l'Histoire. Aussi, il a tenu à venir nous faire un petit coucou.

Les grandes batailles de César

Wargame pour tout joueur - PC CD-Rom



César, avant de se faire assassiner par son fils (toi aussi Brutus), a réussi à dresser un autel éternel à sa gloire grâce à ses victoires exemplaires. Aussi, comme les légendes d'Alexandre et d'Hannibal, il était très tentant de réécrire la sienne. Interactive Online l'a fait et sort, dans la série The Great Battles, un dernier volet consacré au victorieux tribun romain. Vous allez pouvoir disposer de ses victoires et les vivre à votre tour. Ainsi, vous retrouverez le trouble Pompée, les barbares gaulois et les sauvages numides.

La longue vie de César et ses grandes batailles vous permettent d'affronter de nombreux guerriers différents et donc d'appliquer des tactiques fort diverses. Et si malgré ça, vous n'êtes pas satisfait de toujours jouer le rôle du vainqueur, vous pouvez toujours réécrire l'histoire en vous battant contre César. Il vous faudra alors respecter les comportements de chaque peuple en employant des stratégies aptes à optimiser leurs habitudes guerrières. Le moteur que l'on a déjà vu dans Hannibal et Alexandre se comporte toujours aussi bien. Permettant l'ouverture de multiples fenêtres et des zooms sur les escarmouches féroces, il vous montre en temps réel les déboires de vos soldats. Il prend en compte le terrain, et suivant la hauteur à laquelle vous placez vos troupes, il vous avantagera ou vous désavantagera. Le gameplay n'a pas beaucoup changé par rapport aux deux derniers volets de la série, comme le graphisme d'ailleurs. Uniquement sept batailles sont disponibles. Dit ainsi, ça peut paraître ridicule mais quand vous savez que certaines demandent un nombre de tours limité, vous vous apercevez que chaque action du plus petit groupe d'hommes compte. Alors il devient difficile de trouver l'ordre adéquat, et vous mettez des heures à hésiter sur un mouvement à faire ou ne pas faire. La durée de vie de chaque bataille, suivant la maîtrise du soft, peut aller ainsi de quelques heures à une journée entière.

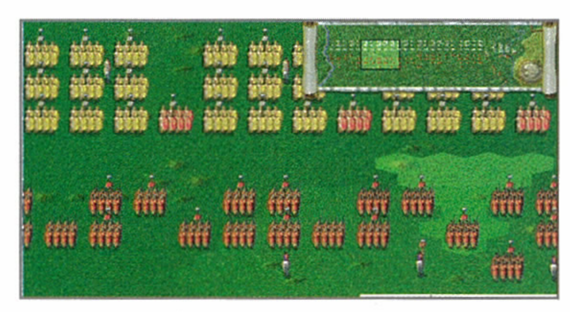
Ce jeu de stratégie par tour ne se mouille pas beaucoup en utilisant un moteur bien rodé. Il s'assure ainsi l'absence de faux pas. Bien que s'adressant à un public diversifié, il reste réservé à un certain type de joueurs passionnés ou alors à des courageux.

Kika





Deux fenêtres pour observer un massacre, ce n'est pas de trop !



+ On retrouve les éléphants.
+ Des unités très variées.
- Aucune amélioration.

EN DEUX MOTS

La série Great Battles continue sur les chapeaux de roue avec ce nouveau et dernier titre. Le moteur est le même que celui d'Hannibal et d'Alexandre. Alors si vous êtes un inconditionnel de ces deux-là, vous le serez aussi de César.





DANCE EJAY MET A LA PORTEE DE TOUS LA CREATION DE MORCEAUX INCROYABLES, DIGNES DES MEILLEURS TUBES DANCE & HOUSE DU MOMENT.

Ce CD-ROM fait fureur en Europe depuis quelques mois. Sa simplicité d'utilisation, la qualité incroyable des 1000 Samples, le son numérique et ses possibilités de mix infinis ont conquis la nouvelle génération qui ne jure que par la musique , les ordinateurs et le Fun !

- 1er CD-ROM dédié à une musique spécifique,
- 1000 échantillons musicaux restituant parfaitement l'esprit et le son Dance / House
- Qualité audio numérique, fréquence des échantillons 44.1 kHz,
- 8 pistes d'enregistrement stéréo,
- Possibilité d'importer et d'exporter tous types de fichier wave.

CD ROM PC entièrement en français.

Prix : 199 F*

AVEC DANCE EJAY, COMPOSEZ, ENREGISTREZ ET ÉCOUTEZ LA MUSIQUE QUE VOUS AIMEZ EN TOUTE SIMPLICITÉ.

Pour encore plus de sons, complétez DANCE eJay avec les Samplekits **Raps & Voices, Drums & Synthés, Space Sounds**

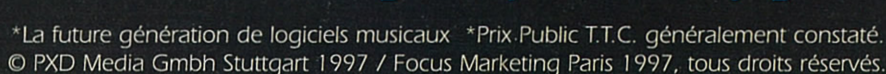
Prix : 99 F*

Et bientôt... Hip Hop eJay & Rave eJay !!

GRAND CONCOURS DANCE E JAY / TOP DJ:
Le meilleur morceau réalisé avec Dance E Jay sera publié sur la compilation Top DJ de Sony Music, et de nombreux lots seront à gagner. Règlement disponible dans la compilation Top DJ n°11 (sortie : Avril), ou par courrier auprès de Focus Marketing : 100 avenue du Général Leclerc 93 692 Pantin Cedex - Tél : 01 48 10 59 69 - Fax : 01 48 10 59 99 -

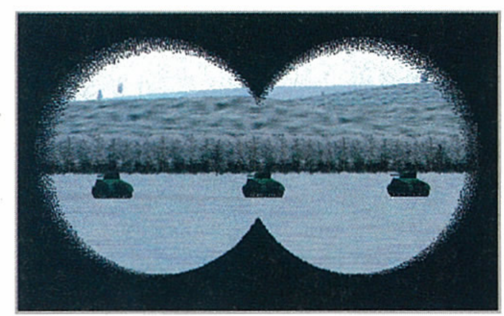


Join the community : Http://www.ejay.com





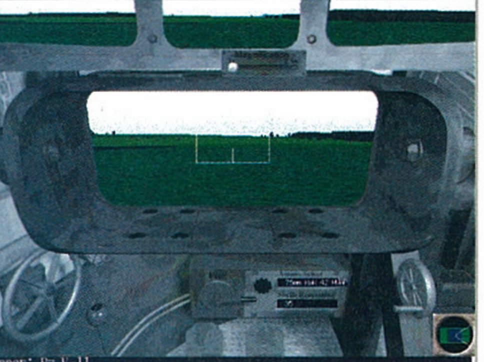
■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR INTERACTIVE MAGIC ■ DÉVELOPPEUR INTERACTIVE MAGIC
■ TEXTE ET VOIX VO (MANUEL EN VF) ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8



Vous avez toujours rêvé d'être aux commandes d'un char, un vrai qui sent la poudre, le diesel et la sueur ? Un char où vous devez compter sur votre vue et vos réflexes plutôt que sur des gadgets électroniques ? Eh bien, Interactive Magic l'a fait.

iPanzer'44

Wargame pour passionnés de jeux de stratégie - PC CD-Rom



Enfin… Enfin un simulateur de chars. Après avoir regardé trois "Papa Schultz" pour me mettre dans l'ambiance, j'étais prêt à commander un des meilleurs chars moyens de la Deuxième Guerre mondiale. Un des trois, car vous avez le choix entre le M4A3 "Sherman" 76hv ricain, le PzKfw V Ausf.G allemand, plus connu sous le nom Panther, et le vénérable T-34/85 russe, le meilleur char du monde au moment de sa mise en service.

La présentation est somptueuse avec plein de vidéos qui nous montrent plein de… Tigres ??? Tant pis, on ne va pas pinailler. L'écran de sélection est très complet et intuitif dans son utilisation.

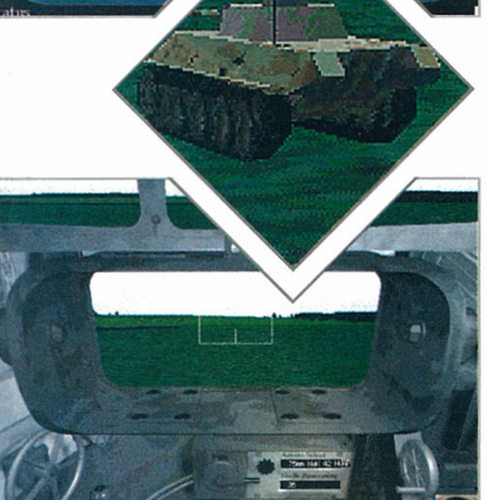
Tout y est pour une bonne simulation qui satisfera aussi bien les joueurs préférant l'action en ne jouant que leur char (pour les impatients il y a une option "Quickstart") que les fins stratèges. Ils pourront contrôler non seulement plusieurs escadrons de chars mais aussi diriger des compagnies d'infanterie et des armes de soutien comme l'artillerie, des canons AC et même des avions d'attaque au sol.

Vous jouez le rôle d'un capitaine ou d'un lieutenant et pouvez ainsi mener à bien toute une campagne où les résultats d'une bataille influent sur vos moyens dans la bataille suivante. À vous de choisir quel niveau de contrôle vous voulez exercer, l'ordinateur dirigera le reste de vos troupes.

La gestion de campagne est elle aussi de toute beauté et colle parfaitement au thème du jeu.

Ivan, Fritz et John sont dans un bateau…

Le mode campagne vous permet de choisir entre deux théâtres d'action et de participer à deux grandes offensives : l'opération Bagration, l'offensive des forces russes en juin 44 dans les plaines de la Biélorussie ou l'offensive allemande des Ardennes en décembre 44. Dans les deux cas, il est possible de jouer dans les deux camps, ce qui vous donne donc la possibilité de diriger trois chars aux qualités et défauts très différents. Vous devrez obligatoirement adapter vos tactiques à vos forces ainsi qu'à l'objectif stratégique de votre camp. Cela garantit au camp allemand un jeu très différent sur les deux fronts proposés.







Mon 286 et moi

Bon, après avoir dit tant de bien de ce jeu, je ne peux pas y couper, il faudra bien parler du graphisme. Il aurait été excellent, que dis-je, miraculeux, si le jeu était sorti en 1944, mais aujourd'hui, cinquante-quatre ans plus tard, on aurait aimé avoir quelque chose de mieux. Si l'interface graphique et la représentation de l'intérieur des chars sont à la hauteur et rendent bien l'ambiance de chaque tank représenté, le même char vu de l'extérieur est une délicate horreur. Non seulement tous les véhicules ont l'air de "super deformed" à la japonaise, mais le manque d'ombres les laisse flotter au-dessus d'un terrain pourtant bien sympathique (ces plaines boisées et enneigées des Ardennes qui invitent à de longues promenades tranquilles). Ou alors c'est le Direct3D de Microsoft©™®@ qui ne vaut pas un clou. En tout cas, c'est courageux de sortir un jeu de chars avec un tel rendu graphique au moment où tout le monde parle de Battlezone ou autre Spearhead avec leurs graphiques 3Dfx qui tuent. C'est d'autant plus dommage que les terrains fourmillent d'objets et les programmeurs se sont pris la tête pour ne pas représenter les forêts comme des murs verts plus ou moins habilement mappés, mais ont modelé chaque arbre.

Finalement, malgré les %*$! (bon, assez parlé du graphisme), le jeu a une durée de vie impressionnante car il peut être joué à plusieurs niveaux avec trois véhicules blindés vraiment différents. Le jeu en réseau devrait permettre des parties en équipes et des affrontements en deathmatchs avec jusqu'à 8 joueurs, mais le mode multijoueur n'était pas disponible dans la version que nous avons testée.

Espérons qu'il y aura bientôt une suite encore plus belle. D'ici-là, explorez toutes les riches possibilités de ce jeu.

Colonel Kerensky

+ Enfin un jeu de chars convenable pour cette période.
+ Bon rendu de l'ambiance "low tech".
- Les Hovertanks SD.
- Pas de combat urbain.

EN DEUX MOTS

Trois chars jouables aux maniements très différents. Un bon mélange de jeu d'action et de simulation qui ravira aussi bien les tacticiens que les stratèges pourvu qu'ils soient fan de cette période. Le graphisme, un peu décevant, nous laisse espérer qu'il y aura bientôt un iPanzer'45 avec un support 3Dfx… ou '42 avec Rommel et Montgomery dans le désert nord-africain.

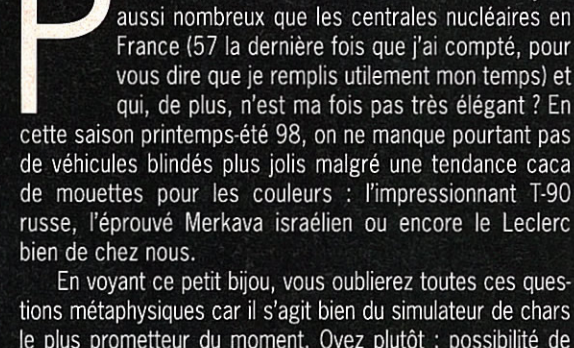
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT Pour les chars	Passionnés	Autres
75	75	45	80	50

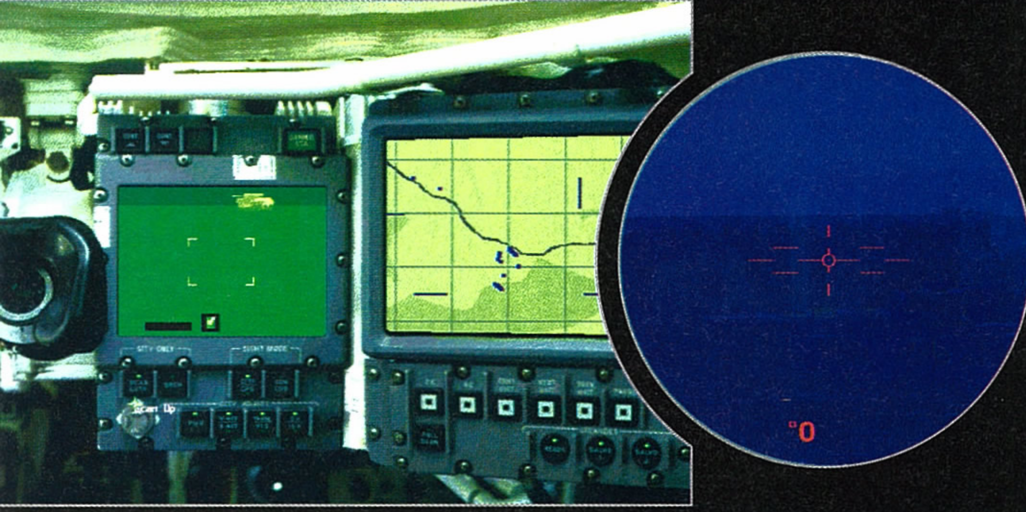
Preview

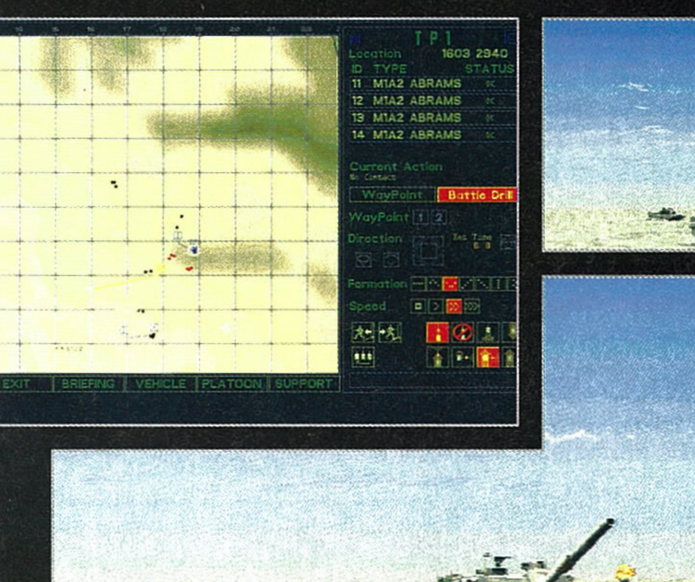
SIMULATION DE CHAR
PC CD ROM
ÉDITEUR MICROPOSE
DÉVELOPPEUR MICROPOSE
SORTIE PRÉVUE AVRIL



M1 Tank Platoon 2







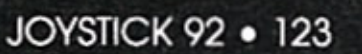
Pourquoi un nouveau simulateur de ce char américain maintenant bien connu au travers de jeux aussi nombreux que les centrales nucléaires en France (57 la dernière fois que j'ai compté, pour vous dire que je remplis utilement mon temps) et qui, de plus, n'est ma fois pas très élégant ? En cette saison printemps-été 98, on ne manque pourtant pas de véhicules blindés plus jolis malgré une tendance caca de mouettes pour les couleurs : l'impressionnant T-90 russe, l'éprouvé Merkava israélien ou encore le Leclerc bien de chez nous.

En voyant ce petit bijou, vous oublierez toutes ces questions métaphysiques car il s'agit bien du simulateur de chars le plus prometteur du moment. Oyez plutôt : possibilité de jouer le canonnier, le commandant ou le pilote/conducteur à travers six écrans différents ; affrontements de jour et de nuit ; opérations en Europe, en Afrique du Nord, Desert Storm II ainsi que deux terrains d'entraînement aux States ; générateur de batailles instantanées ; contrôle d'un ou de plusieurs platoons de chars ainsi que de l'infanterie et les troupes de soutien comme l'artillerie et l'aviation (hélicos et avions d'attaque au sol) ; possibilité de sauter de char en char pour en prendre le contrôle direct ; possibilité de jouer toute la bataille uniquement sur l'écran de contrôle des troupes en dirigeant toutes vos unités à travers un système de commande très clair et intuitif ; possibilité de jouer à plusieurs en réseau en se partageant le contrôle des unités amies plus la possibilité, pour un des joueurs, de contrôler toutes les forces ennemies ; ainsi que l'obligatoire Deathmatch !

Dans ce jeu, plutôt que d'essayer d'être au four et au moulin, c'est-à-dire d'être commandant, canonnier et pilote/conducteur à la fois, vous avez sous vos ordres tout un platoon de M1Abrams avec ses hommes d'équipage. Leur entraînement définira leur efficacité au combat et ce sera à vous de récompenser les hommes méritants et de demander la mutation des éléments moins doués afin de gérer au mieux les hommes et les ressources.

Si, avec ça, je ne vous ai pas mis l'eau à la bouche, c'est que vous n'avez pas encore décroché de votre Tamagotchi. Réveillez-vous, ça fait un bail que c'est plus tendance du tout, du tout.

Colonel Kerensky

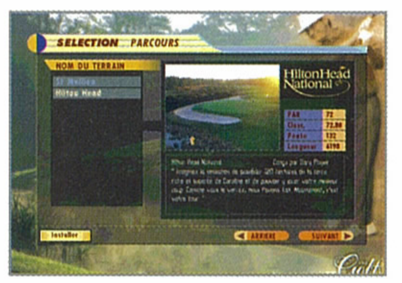


95 ■ JOUABLE SUR PENTIUM 100-16 MO RAM ■ EDITEUR UBI SOFT
■ DÉVELOPPEUR EMPIRE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 32

The Golf Pro

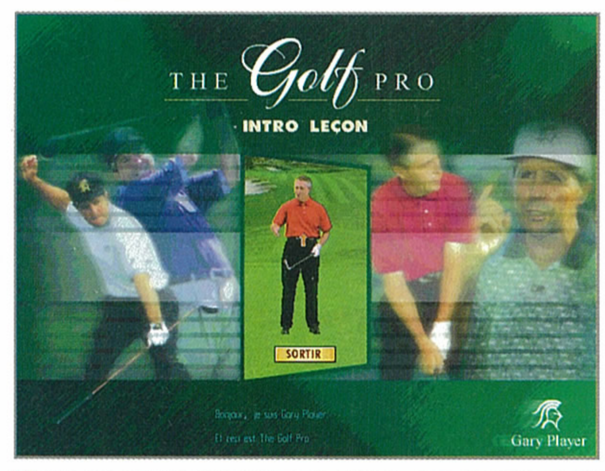
Simulation de golf pour tout joueur - PC CD-Rom





Nouvel épisode de la guerre du Golf : Empire contre-attaque Jack Niklaus avec un autre golfeur, Gary Player. Mais en dehors de la bataille des grands noms, Golf Pro possède des avantages que l'on ne peut dénigrer. Le plus important est sans aucun doute son tutorial. Le champion en personne vous donne des conseils comme un véritable professeur. Il vous montre son swing décomposé en mouvements par la souris. À vous de refaire la même chose. Les conseils sont on ne peut plus pratiques avec la visualisation de l'impulsion à donner à la souris. Quant aux commentaires, ils laissent légèrement rêveurs les non-spécialistes. La vulgarisation n'est pas très bien passée à la moulinette. Deux parcours vous sont proposés : le St Mellion en Angleterre, dessiné par J. Nicklaus, et le Hilton Head National aux États-Unis conçu par Gary Player. Reproduits fidèlement dans les moindres détails, les graphismes, comme les réactions de la balle, sont bien rendus. Mais aucun éditeur n'est présent et le nombre de parcours reste relativement faible comparé à ceux dans Jack Nicklaus 5. Bien que Golf Pro atteigne une maniabilité et une précision impressionnantes, il est loin d'avoir toute la richesse de son concurrent.

Kika





EN DEUX MOTS

The Golf Pro se place en concurrence directe avec Jack Niklaus 5. Pourvu d'un tutorial extrêmement bien conçu pour les débutants, il se laisse un peu dépasser au niveau du nombre de parcours disponibles. Aussi les habitués des jeux de golf risquent d'être déçus même si ses parcours sont réalisés avec minutie.

TECHN. 75 | DESIGN 76 | INTÉRET 78

Sega Touring Car

joystick 92 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

45 TECH. | 44 DESIGN | 40 INTÉRET

Course de bagnoles pour ceux qui aiment rouler - PC CD-Rom

Je n'aime pas tirer sur les ambulances. On sait jamais, au cas où un jour j'en aurai besoin d'une. Et pourtant, aujourd'hui, je crois que je vais faire une exception parce que franchement, il y a des limites à ce que le joueur peut supporter. Cette course de bagnoles est une calamité, tout simplement. Le graphisme est tout, sauf réussi (pixellisé et moche). L'animation, bien qu'assez rapide sur un 200, n'offre qu'une sensation de vitesse toute relative. De plus, le clipping est omniprésent, ce qui n'arrange pas notre affaire. Faut dire que le soft ne reconnaît aucune carte accélératrice, ceci expliquant cela. Cinq, c'est le peu de circuits qu'il faudra vous taper pour accéder aux deux cachés. M'est avis qu'ils resteront cachés bien longtemps. Reste à parler du comportement de la bagnole, à chier, ni plus ni moins. Le seul point positif, c'est la possibilité de s'emmerder à deux en même temps sur un écran splitté. Allez, assez bavé, paix à son âme.

Fishbone

EN DEUX MOTS

C'est pas compliqué, ce jeu est nul. Moche, mal programmé, il a rien pour lui.





+ Rien.
- Le reste.

JOUABLE SUR PENTIUM 90
EDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SEGA
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 8

Les Visiteurs

95







48 TECH. | 70 DESIGN | 51 INTÉRET

Aventure pour joueurs super débutants - PC CD-Rom

L'aventure reprend la trame du film sorti il y a peu de temps. Petit-fils de Godefroy de Montmirail, vous devez retrouver les objets dispersés par la méchante sorcière à l'époque où vivait votre ancêtre. Vous parviendrez à rassembler ces derniers, plus ou moins bien cachés, en découvrant des caches et en résolvant des casse-têtes. Le graphisme est terriblement bien réalisé : décors médiévaux aux détails très fins, jeux de lumière parfaits et personnages modélisés de manière remarquable, rien à reprocher à tout ce travail. La suite est moins joyeuse. Les musiques et les bruitages de la série des deux films ont été intégrés directement dans le jeu, sans aucune adaptation. Lors du passage d'une pièce à l'autre, la musique change brutalement pour être remplacée par une autre, sans justification apparente. Les bruitages sont toujours les mêmes quand vous passez au même endroit. Les vidéos pixellisent et les animations sont réduites au maximum. Quant à la durée de vie du jeu, elle ne tient qu'au temps que vous mettrez pour résoudre les puzzles et trouver les objets disparus. Le résultat est décevant, et le "grand public" mérite mieux. C'est pas ce qui lui donnera envie d'acheter d'autres jeux. C'est bien dommage pour tout le monde. Remarquez, rien de surprenant là-dedans : à part Star Wars, développé par une branche de Lucas, citez-moi une licence de film ayant débouché sur un bon jeu.

Kika



+ Les décors très détaillés.
- Tout le reste.

JOUABLE SUR PENTIUM 100 16 MO RAM
EDITEUR GAUMONT MULTIMEDIA
DÉVELOPPEUR DARKWOOK INTERACTIVE & CRYO INTERACTIVE FRANCE
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

achetez vendez aux meilleurs prix



CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
ALBI	CYNER-J	3, rue Emile Grand - 81000	05 63 54 74 77
CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
Nouveau ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	04 91 33 33 44
NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
POITIERS	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	05 49 41 77 45
ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
SAINT CHAMOND	CYNER-J	13, rue Victor Hugo - 42400	04 77 29 10 23
ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
VIENNE	CYNER-J	25, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63
RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	21 27 77 11 19

PC CD ROM
LES VISITEURS



PC CD ROM
STARCRAFT



Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

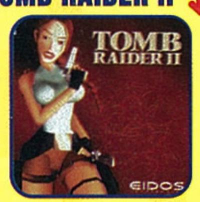
REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
TOMB RAIDER II



PC CD ROM
FALL OUT



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

BUDGET

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

PAR MATHILDE REMY

Ça y est, j'ai craqué. Je renonce officiellement à vous parler des sorties budget avec un mois d'avance. Dorénavant, les micro-tests que vous trouverez dans cette page porteront sur les produits sortis dans le mois qui vient de s'écouler. Non mais c'est vrai, quoi. Je parle de produits vieux de deux ans, alors on n'est pas à un mois près. En plus, comme les éditeurs se débrouillent régulièrement pour être en retard aussi sur les gammes petits prix je pense notamment à Daggerfall, initialement annoncé pour décembre et finalement sorti en mars, eh oui ! - c'est franchement mieux pour tout le monde, non ? Et puis ce mois-ci, ça tombe plutôt bien : il me reste quelques petits produits plutôt sympathiques sous le coude.



LINKS LS

GAMME PREMIER COLLECTION D'EIDOS, 129 F, PENTIUM 133

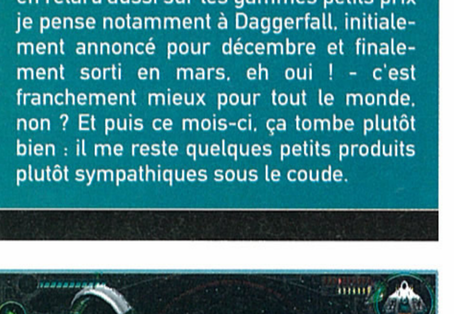
Links Legend in Sport, voilà un titre qui lui va à merveille. Ce jeu a en effet remplacé le légendaire PGA dans le cœur de tous les golfeurs numériques. Trois tonnes de greens super bien foutus, la possibilité de monter en ultra haute résolution et d'ouvrir autant de fenêtres qu'on veut pour suivre la trajectoire de sa balle sous tous les angles en simultané. Ce CD réussit même l'exploit d'être compatible avec tous les parcours précédemment sortis chez le même éditeur. Et Dieu sait qu'il y en a ! Bref, voici un titre chaudement recommandé par Iansolo himself.

IMPERIUM GALACTICA

GAMME REPLAY DE G.T. INTERACTIVE, 99 F, PENTIUM 166

Jeu ultra complet qui cumule à la fois gestion et stratégie spatiales, Imperium Galactica pèche justement par sa trop grande richesse. En un mot : il fait un peu peur aux débutants. Mais bon, depuis le temps, on a appris à maîtriser le genre et à jongler entre les menus. Et à nous la gestion des ressources, la recherche technologique, la construction d'armadas, la négociation et la diplomatie entre races, les phases de combat en 3D iso sur les planètes, les phases de combat en 2D dans l'espace, etc.







DARKLIGHT CONFLICT

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F, PENTIUM 166

Encore un soft cher au cœur de Iansolo : Darklight Conflict, développé par Rage Software, l'équipe d'Incoming, possède un fabuleux moteur 3D. C'est de la bonne 3D à l'ancienne, bien polygonale et assez pauvre en textures - comme au temps où les cartes 3D n'avaient pas encore envahi en maîtresses nos bécanes - mais riche en effets, avec en particulier des effets de lumière proprement fabuleux. Les missions, de type arcade (une trentaine au total), sont super variées. La prise en main, très agréable, et l'interface originale font de ce jeu un vrai petit bijou.





NINE

GAMME REPLAY DE G.T. INTERACTIVE, 99 F, PENTIUM 133

À la fois jeu d'aventure et de réflexion bien ardue, Nine a de quoi en désarçonner plus d'un. L'environnement, complètement surréaliste et souvent à la limite du barjot, fait penser aux peintures de Dali. Ça y est, vous voyez ? Eh bien imaginez une série de casse-tête (musique, logique, etc.) venant se greffer là-dessus, et vous aurez tout compris. Ou presque. Allez, je donne un indice supplémentaire : le designer a été le graphiste de certains albums de Michael Jackson et d'Aerosmith. Lesquels ? Les plus délirants, évidemment.



WING COMMANDER IV

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 119 F (4 CD), PENTIUM 90

Ah ! La saga des Wing Commander ! À mi-chemin entre simulation spatiale et superproduction hollywoodienne, WC 4 vous offre un environnement unique, avec un vrai scénario, plein de rebondissements, d'intrigues et de trahisons. Les missions sont variées et intéressantes. Vous choisissez vos équipiers, votre vaisseaux, vos armes... Et en route pour devenir le nouveau héros de l'espace ! Seul point sombre au tableau : le jeu réclame une configuration assez puissante, mais n'a pas été optimisé pour le Pentium. D'où certains ralentissements, même sur bonne bécane.

Les bons plans de Joystick



DE REDUCTION POUR L'ACHAT
DE FALLOUT OU REDLINE RACER

VALABLE JUSQU'AU 30/04/98 SUR PRÉSENTATION DE CE BON

SCORE GAMES MULTIMEDIA


Fallout



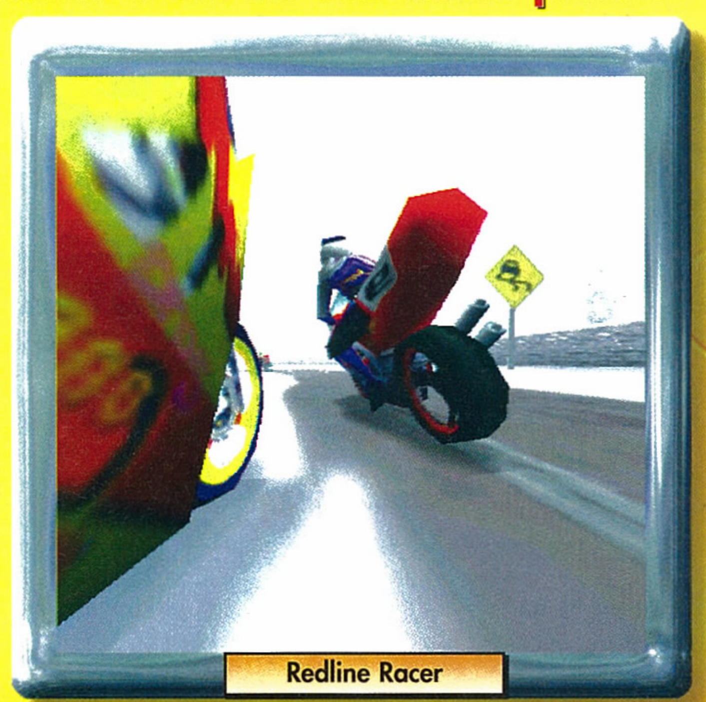


& joystick

Votre magazine est remboursé !

Ce bon d'achat de 38 F est valable dans tous les magasins Score Games ou par VPC pour l'achat d'un de ces deux jeux !




Redline Racer

SCORE GAMES C'EST 28 MAGASINS

Il est parfois difficile de jouer à nos jeux préférés avec un pareil lag. Ça rame sous Quake2, ça rame sous JK... pfff et pendant ce temps-là, FT continue de se gaver. Pourtant, parallèlement au Câble, des solutions existent pour tirer le meilleur parti de nos lignes téléphoniques RTC. Ces technologies ont pour nom ADSL, et Spy nous en parle dans un petit dossier bien intéressant.

IANSOLO



MAIS OÙ EST DONC PASSÉ STARCRAFT ?

Où est donc passé Starcraft ? Ben il est encore en développement, voilà où il est le coquin. Une boîte répondant au doux nom de Blizzard est en train d'essayer de produire le meilleur jeu possible, le jeu que tous les joueurs attendent, un jeu qui vous fera dresser les cheveux sur la tête et aimer Billou. Le jeu parfait, le jeu que le monde entier attend depuis toujours. Mouais... en attendant, on peut se demander : est-ce qu'ils vont le sortir un jour, leur super jeu ?

QU'EST-CE QUI PREND AUTANT DE TEMPS, PALSAMBLEU ?

Ben oui, ça prend du temps d'accoucher d'un jeu qui rendra tous les fans de Warcraft2 à nouveau heureux. Starcraft s'est tapé l'un des bêta-tests les plus stressants que l'on ait pu voir. Mille joueurs à travers le monde se sont unis pour traquer le bug et équilibrer trois races et une floppée d'unités. Les gars de Blizzard ne doivent pas dormir des masses en ce moment. Ploum, ploum, ploum...

D'un autre côté, il faut comprendre tous ceux qui commencent à se lasser des annonces d'une sortie sans cesse repoussée. La polémique s'est d'ailleurs installée sur le Net. D'aucuns susurrent qu'un jeu démarré il y a deux ans risque de se prendre un bon coup de vieux côté moteur (et le 800x600 ? SC sera-t-il en 800x600 ?). D'autres remarquent que SC aurait pu sortir pour Noël, suivi de patches pour corriger les bugs, ça s'est déjà vu, non. Les plus méchants se foutent carrément de la gueule de Blizzard en racontant qu'ils sont encore en train de débugger le Readme. Pour ma part, j'ai fini d'attendre, j'ai craqué pour Battlezone qui nous offre une bonne bolée d'air pur au milieu de l'océan des clones.

Bref, les gars, prenez votre mal en patience, Starcraft devrait quand même être grand... une sorte de Warcraft 2, mais avec un millier d'améliorations. Gasp !

TOTAL ANNIHILATED NOUVEAU PATCH



On ne vous avait pas encore parlé du nouveau patch pour le jeu Total Annihilation. Celui-ci est disponible depuis peu et fait un peu moins de 3 Mo.

La principale amélioration consiste en la possibilité de mêler des joueurs contrôlés par l'ordinateur lors des parties en réseau où ils se mélangeront avec bonheur aux humains. Chacun des joueurs humains pouvant rajouter un joueur cybernétique. L'ordinateur réagira plutôt bien et utilisera même les nouvelles unités. Il construira tout plutôt bien, si les restrictions de construction sur les bâtiments et troupes d'origine ne sont pas trop spartiates. On verra aussi apparaître un nouveau choix d'alliance "Team" qui permettra de s'allier avec son copain l'ordinateur pour un jeu par équipe. Ce patch fixera encore les quelques bugs qui subsistaient, comme la tendance du commander ennemi, en Squirmish, à tenter une action suicide sur notre base.

ANNIHILATED AGAIN

Souhaitons la bienvenue à un nouveau site entièrement consacré au futur Total Annihilation. On trouvera dessus des updates en permanence, des milliers d'informations sur TA2, des news, des Wish List. Il ne manque absolument rien, sauf le jeu. Tout ça au http://w.pudzone.com/ta2/



TELEX

Le Gamer's Dungeon change de nom. Il s'appelle désormais Jeux Video Games, JVG, et conserve son contenu varié et en français sur les jeux et le hardware du moment. Le site renferme aussi le Webring francophone des jeux vidéo : http://www.ping.be/games/fr

Le secteur Abrion est un site organisant des parties en réseau de Jedi Knight et X-Wing Vs Tie Fighter. Pour en savoir plus : http://www.mygale.org/09/abrion

Nic le Dog nous communique l'adresse de son site consacré à pas mal de jeux, on-line ou non, et qui pointe sur de bonnes adresses : http://centralgames.home.ml.org

PsyCrow, non content de nous mettre des taulées à Jedi Knight, vient de créer son clan, l'S-Kadrille : http://services.worldnet.fr/psycrow
l'adresse de la ligue française Jedi Knight : http://www.mygale.org/09/ack

Décidément, les fans de Blood sont légion. Hades et ses potes développent un add-on. L'adresse de leur site : http://bloodlines.questgate.net

ULTIMA DOWN BY LAW

Une rébellion au royaume de Lord British : une association de cinq joueurs frustrés (dont deux habitués des serveurs de Diablo/Battlenet) a décidé de mener une action en justice contre Electronic Arts pour les raisons suivantes :

Sur le jeu :
- Impossibilité de jouer 24 heures sur 24 comme promis (à cause du crash des serveurs),
- Impossibilité de jouer en temps réel (à cause du phénomène de lag),
- Non-respect des promesses faites par Origin de remédier aux problèmes sus-cités.

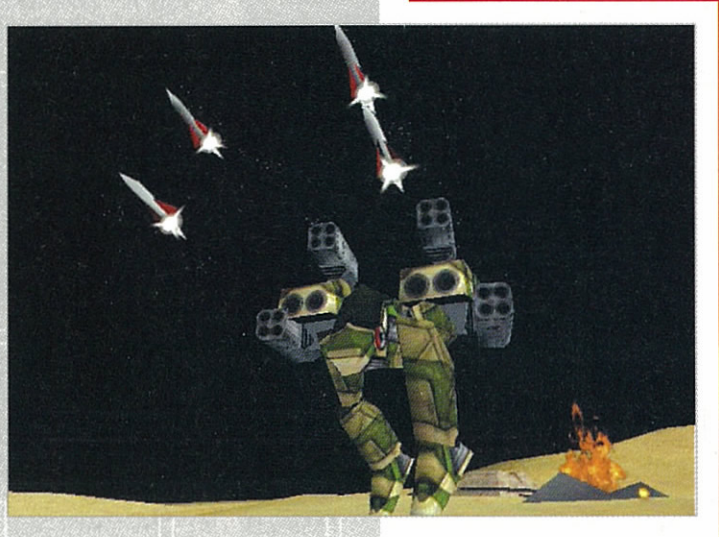
Au niveau du packaging :
- Configuration minimum indiquée trop minimale.

En conséquence de quoi, Origin et Electronic Arts seraient assignés pour publicité mensongère et non-respect du contrat (la cotisation mensuelle payée par les joueurs). Nombre de sites "professionnels" consacrés aux jeux vidéo sur le Net s'en font joyeusement l'écho et répercutent la nouvelle à grande vitesse. Certains n'hésitent pas à applaudir, de leurs petites mains merdeuses, la tournure que prennent les choses en ouvrant des forums et se remplissant des lettres hargneuses des mécontents. Ils s'imaginent déjà, le sourire aux lèvres, Richard Gariott travesti en Lord British répondant aux questions d'un tribunal lors d'un procès sponsorisé par Cu-see me/CNN et demandant au juge de l'appeler monseigneur. Le fait est que la seule réponse des intéressés est qu'ils n'ont pas eu connaissance, par voie légale, d'un quelconque problème, et qu'ils demandent à leurs loyaux sujets de ne pas se fier aux rumeurs. Depuis, Origin reçoit nombre de lettres de soutien de ses fans, mais nombre de joueurs avec l'esprit plus terre à terre espèrent que Electronic Arts en profitera pour remettre ses pendules à l'heure en améliorant la qualité des serveurs et en installant des serveurs supplémentaires dans d'autres pays européens, là où existe un grand nombre de joueurs (à mon avis les seuls ayant le droit de gueuler).
Ce qui me semble vraiment étrange, c'est que personne n'ait pensé à attaquer Blizzard pour une impossibilité de jouer à Diablo correctement due aux phénomènes de hacking.



QUAKESIEGE III

Rick Overman de Dynamix parle un peu de ce que va être Earthsiege 3 (zut j'ai oublié de vous dire, il va être rebaptisé Starsiege !). Morceaux choisis : «Nous avons mis une somme de travail incroyable pour faire de Earthsiege 3 (zut, Starsiege) le Quake II des jeux de robots.» «Le principe ne passera pas par les serveurs multijoueur Won de Sierra, mais par un gros engin centralisé chez Dynamix qui checkera toutes les parties en cours.» On se demande vraiment pourquoi. Ah ben tiens non, on se demande plus, je viens d'avoir la réponse :
«Alors, tu vois, Starsiege fonctionnera avec des serveurs de type Rogue, type Quake permettant à chacun de monter son propre serveur. Won n'est pas pour l'instant compatible avec ça. Cependant, il y aura évidemment aussi un serveur Starsiege sur Won.net. Je te cloue pas, là ?»
Si si Arthur, à donf'.



TELEX

Vous ne le saviez pas, mais Saint-Pierre (Ile de la Réunion) a aussi son cybercafé : Cyberne. Au menu, jeux en réseau, surf et coups de soleil. Pour plus d'infos :
http://www.quetali.fr/cybernet/

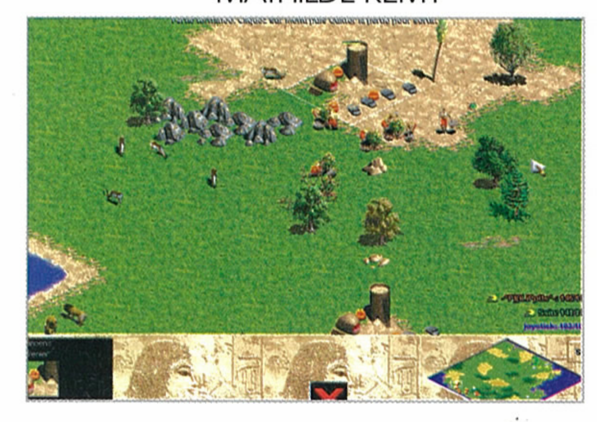
Chronos a créé un site pour débutants à Jedi Knight : le Consortium des jedis au :
http://www.mygale.org/02/durron
Le clan des TRW (The Red Warriors) regroupe, lui, des joueurs de tous niveaux pour jouer dans la ligue "Jedi Internet War" :
http://www.mygale.org/09/zurich

Un site bien sympathique et en français pour Total Annihilation, Core de Lion au :
http://www.mygale.org/08/ladune/



Attention ! Ceci n'est pas l'annonce d'un concours Age of Empires ! Attention ! Ceci n'est pas l'annonce d'un concours Age of Empires ! Attention ! Ceci n'est pas l'annonce d'un concours Age of Empires !

MATHILDE REMY





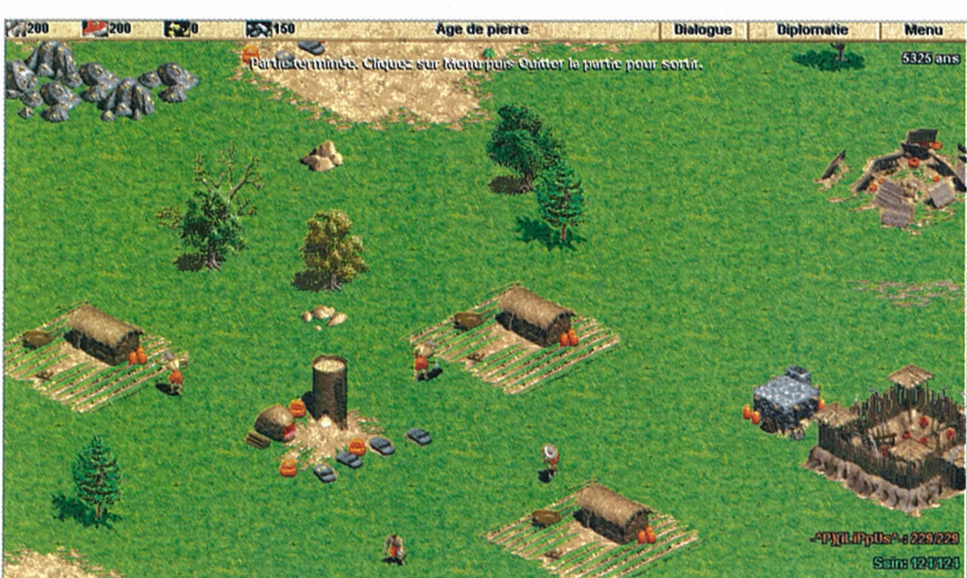
Finale du concours battlejoy Age of Empires. Settings : terrain côtier, ressources basses et carte moyenne. Acte 1. Là, sur la carte, c'est nous (Joystick), avant qu'on abandonne la partie pour pouvoir suivre le déroulement de la finale. On n'est pas mignons ?

CONCOURS





Eh oui, le concours Age of Empires que nous organisions sur www.joystick.fr est terminé. Oufff... Je ne vous raconte pas le nombre de fois où Kant a dû rebooter sa bécane, le nombre de soirées que nous avons passées à sagement attendre que vous ayez fini de vous étriper. Sagement ? Pas tant que ça, tout de même. Mais ne vous imaginez pas des trucs cochons pour autant ! À Joy, les trucs cochons, c'est souvent du virtuel. N'est-ce pas Gana ? Allez bon, voilà que je m'égare. En plus, je ne vois vraiment pas le rapport entre des trucs cochons et Microsoft. Tiens, une question comme ça, en passant : croyez-vous que AOE aurait eu le même succès s'il avait été édité par... Euh... Disons Gilbert Software ? Bon, tout ça pour dire que j'avais pensé, au début, vous rapporter toutes les tactiques de la mort que j'aurais observées au cours des différents matchs. Mais finalement, j'ai préféré interviewer les vainqueurs : moins de boulot pour moi et la garantie pour vous d'avoir des tactiques vraiment gagnantes. Du coup, je vais me contenter de vous raconter la finale entre Philippus et Ssin. Finale pour la gloire plus qu'autre chose, puisque tous les deux avaient d'ores et déjà gagné un joystick SideWinder Precision Pro et une carte vidéo XPert@Play. C'est donc plutôt décontractés que nos deux finalistes auraient dû aborder l'affaire. Il était même convenu, au départ, qu'ils développeraient un beau jeu, susceptible d'être largement commenté dans ces pages pour votre plus grand plaisir. Mais au final, leur conception du jeu, plutôt antinomique, a transformé cette partie en véritable jus de boudin. Jugez par vous-mêmes sur les photos. (Ssin = Hittites, Philippus = Minoens).



Acte 2. Philippus (Minoens) établit son camp. Jusque-là, rien que de très classique, ma foi.

PHILIPPUS, 15 ANS, GRAND VAINQUEUR DU CONCOURS

Philippus est premier du ladder de la ligue française des jeux en réseau (lfjr.club-internet.fr). Il recrute ses adversaires essentiellement sur le serveur Kali de Club Internet. Il a aussi une page web sur AOE 2 (http://www.mygale.org/04/aoe2).
Civilisations préférées : Yamatos en 1 vs 1, Chosons ou Hittites à plus.
Settings préférés en 1 vs 1 : terrain continental, ressources faibles, carte moyenne.
Optique : gagner vite !
Conseils pour gagner :
Foncer jusqu'au bronze. Donc nourriture à fond : 20 villageois dès le premier âge puis passage à l'outil. Ensuite, si l'autre fait mine de vouloir attaquer, quelques archers pour se couvrir, sinon, direct au bronze. La cavalerie est le point fort des Yamatos : en faire 3, les envoyer sur l'ennemi et continuer les cavaleries jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Avec les Hittites, toujours foncer au bronze, puis miser sur les archers de char, construire plusieurs forums et monter jusqu'à 40 villageois. Au fer, produire en priorité éléphants, archers de cavalerie et catapultes. Avec les Chosons, monter à 24 ou 25 villageois dès l'âge de pierre et envoyer l'excédent des villageois chercher des pierres. À l'outil, construire des tours un peu partout dans son camp. Au bronze, construire plusieurs forums et encore plein de tours. Monter jusqu'à environ 45 villageois, faire 4 ou 5 prêtres et 3 ou 4 cavaleries, puis passer au fer. Attaquer avec des légions et des hélépolis. Découvrir les tours balista si les autres résistent.
Dernier conseil : ne jamais abandonner. Au pire, s'enfuir avec des paysans pour essayer de reconstruire une ville.



BATTLEJOY
AGE OF EMPIRES



Acte 3. Ssin (Hittites) a construit le port qui lui permettra de changer d'âge tout en continuant à récolter.

Acte 4. Ssin commence à s'étaler. Mais vous voyez les petits points rouges en haut de la carte ? Hmmm… Philippus semble faire de même.

SSIN, 33 ANS, VICE-CHAMPION DU CONCOURS

Ssin, ou plutôt Maître Ssin, comme l'ont rebaptisé ses amis depuis sa brillante prestation au concours de Joy, est inscrit au ladder de la Zone (www.igl.net), sur laquelle il rencontre ses adversaires (www.zone.com).

Civilisations préférées : Assyriens en 1 vs 1, Phéniciens à plus.

Settings préférés en 1 vs 1 : terrain côtier, ressources moyennes, carte très grande.

Optique : Avec une carte très grande, l'occupation du terrain devient un point clé de la victoire et l'aspect stratégique de la partie prend le pas sur l'aspect tactique (combat un point c'est tout). Le terrain côtier permet d'avoir un port de pêche et de continuer à augmenter sa production tout en passant un âge (on peu continuer à construire des bateaux). Quant aux ressources moyennes, elles permettent de gommer un éventuel désavantage du terrain.

Conseils pour gagner :

Etre le plus rapide et le plus offensif en 1 vs 1. Donc toujours surveiller la progression en score et en population de l'adversaire ! Objectif le bronze, c'est-à-dire la bouffe. Ne pas passer à l'outil avant 20 paysans et avoir un port pour continuer à récolter pendant l'upgrade d'âge. Ne pas se préoccuper du maximum de population : il est toujours possible de détruire des paysans quand on arrive en limite. Sinon, construire dès que possible des casernes d'archers (écuries pour les Yamatos) en grand nombre, pour produire des troupes d'attaques en parallèle. Le maximum de population est testé uniquement sur la population existante. Lancer plein d'ordres en même temps permet de monter à plus de 60 ! Et pendant la construction, penser à organiser son camp de façon à utiliser les bâtiments comme protections.

Si la carte est très grande et qu'on est assez éloigné de l'adversaire, il faut mener en parallèle la conquête du terrain. C'est-à-dire explorer la carte pour trouver les lieux obligatoires de passage, les mines d'or (essentiel) ou de pierre, les forêts, etc. Ne pas hésiter à construire partout des troupes ou des centres de récolte (forums dès le bronze) : c'est la population qui est limitée, pas le nombre de bâtiments ! Point important : construire le plus tôt possible un siège de gouvernement. Toujours en parallèle, faire des raids sur les paysans adverses et construire un maximum de tours. En défense, apprendre à utiliser les prêtres (4 ou 5 minimum, placés en retrait) pour convertir les troupes de l'ennemi (bien choisir sa cible) et désorganiser ses attaques. En attaque, les utiliser comme contre-poison des prêtres adverses, afin de reconvertir les éléphants qui ont changé de bord. Ne pas oublier les archers de char pour tuer les prêtres adverses.

Dernier conseil : se mesurer aux 100 premiers du ladder de la Zone pour faire des progrès monstrueux.





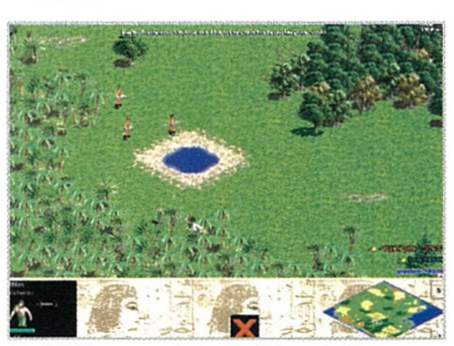
Acte 5. Le camp de Philippus semble calme et serein. Seraient-ils tous deux en train de me concocter de savantes stratégies bien élaborées, dignes de faire cas d'école ?



Acte 7. Ssin ne se décourage pas pour autant et essaye de sauver sa peau en fuyant avec quelques villageois. Mais même les lions s'acharnent sur lui !



Acte 6. Que nenni : voici Philippus qui envoie trois archers, issus de sa base avancée, pour ravager le camp de Ssin, un peu pris au dépourvu sur ce coup-là.



Acte 8. Philippus traque les derniers bûcherons de Ssin. C'est la curée.

KEYRIL, TROISIEME EX-AEQUO DU CONCOURS AVEC MAXCLUB

Settings préférés : les ffa (free for all = chacun pour soi) à 3 et plus, sur carte très grande, qui permettent de développer un jeu plus stratégique car généralement plus long.

Premier choix stratégique : la civilisation, en fonction du type de terrain et de la taille de la carte.
- Montagnes = Hittites
- Continental = Hittites, Assyriens, Perses
- Côtier = Phéniciens, Hittites, Egyptiens, Perses
- Grandes îles = Phéniciens, Egyptiens
- Petites îles = Minoens, Phéniciens surtout

Deuxième choix stratégique : l'âge qu'on vise (bronze ou fer), afin d'y être le plus rapidement possible. Bronze = nourriture. Fer = or. Prendre une mine chez l'adversaire et réussir à garder les siennes représente un avantage décisif : à niveau égal de ressources et de production, la défense bien organisée est plus forte que l'attaque. Concrètement, les deux adversaires dépensent de l'or pour défendre/attaquer la mine. Mais celui qui la défend a l'avantage de l'or que rapporte la mine. Au final, l'attaquant sera épuisé et il suffira de l'achever.

Troisième choix stratégique : les upgrades et bâtiments les plus importants pour une partie longue.
- Économie : marché (upgrades de coupe de bois, roue, bouffe - les deux premiers suffisent en général), siège de gouvernement (pour autres forums).
- Militaire : selon les troupes de prédilection de la civilisation choisie. Dans tous les cas, faire les upgrades présents dans le siège de gouvernement. En priorité : balistique et alchimie dès le fer, car ils affectent archers et unités des ateliers de siège, ce qui est la combinaison de troupes la plus fréquente chez les Hittites, les Égyptiens et les Phéniciens par exemple. Autre exemple : les prêtres avec les Égyptiens. Leur portée maximale de 16 leur permet de convertir des ennemis qui ne peuvent les voir. Là encore, faire tous les upgrades des temples et ceux augmentant la récupération de l'or. (Ils coûtent beaucoup d'or.)

Dernier point : ne pas s'endormir sur ses lauriers parce qu'on a fait un troisième forum. Ne s'arrêter que s'il n'y a plus d'adversaire. Bien comprendre que la carte est à soi et que les autres n'y sont que des invités indésirables.



Acte 9. Tandis que Philippus rase systématiquement le camp de Ssin, ce dernier, à court de ressources, se voit contraint d'abandonner. Moralité de l'histoire : ne jamais faire confiance à un adversaire lorsqu'il vous promet de respecter une règle contraire à sa nature, surtout quand cet adversaire est deux fois plus jeune que vous ! Ah, ces jeunes… C'est plus ce que c'était !

Il est 23h30, vous êtes sur le canal irc #joystick, et entre deux rigoles sur le topic stupide du jour (mettant en doute les compétences de pilote de Fishbone), vous vous plaignez du débit auquel vous téléchargez le patch 3.885bis de 15 Mo pour Quake 2. Soudain, un inconnu, au lieu de vous offrir des fleurs, vous jette au visage qu'il ne lui a fallu que vingt minutes non facturées par NosFTeratu. C'est l'effet Câble ? Non, non, ADSL

SPY

ll Sources	All Servers	Passed Filters	Filtered Out	Favorites	Never Ping	
luake						

Nom du serveur	Ping 1>	T/O	Hops	Address	Map	Joueurs
TIP Quake 2 Server	227	0	0	195.18.104.23:27910	boss1	4/128
ASQ-Q2-Shutting-down	228	0	0	129.234.202.90:27910	q2dm1	0/2
Cybernet's Q2 CTF	239	0	0	194.78.54.15:27910	q2ctf3	0/16
Axes4ALL_Quake2_CTF	244	0	0	194.109.6.219:27910	q2ctf1	0/32
Globe Quake II DM	272	0	0	62.112.0.253:27910	cool1	2/16
quake2.worldaccess.nl	273	0	0	194.229.154.41:27910	waste3	0/12
iNET Quake2 3.14	275	0	0	194.251.249.192:27960	ware2	6/12
Quake2 (3.14) CTF 1.02 - RailRoad	277	0	0	194.144.156.20:28000	q2ctf4	0/16
Yoda_CyberAssasins	281	0	0	129.21.113.4:27910	jail2	7/32
NETgames Quake II	283	0	0	194.134.33.34:27910	mine1	0/12
Psychonauts DMQ2	283	0	0	194.82.151.131:27910	dm7q2	0/32
SouthPark2 Q2 CTF	284	0	0	128.61.38.177:27910	q2ctf1	4/18
Pirahna V - Pirahna CTF	287	0	0	192.52.220.101:27910	jail4	1/16
Clan_Scorn's_Q2_CTF_1.02.	287	0	0	194.217.125.37:27910	q2ctf5	8/32
quake.ie - Q2 Free For All 1	288	0	0	159.134.244.141:27910	q2dm2	2/16
Quake II CTF at FastNet.co.uk	288	0	0	194.207.104.66:27910	q2ctf3	7/14
fragCON: Slugfest (3.14)	288	0	0	193.162.242.83:27910	q2dm3	0/12
quake.ie - Q2 Capture the Flag 1	289	0	0	159.134.244.142:27910	q2ctf2	0/16
Clan Yeknom Tribe #1 CTF v1.02	289	0	0	207.8.160.150:27910	q2ctf4	3/12
Abattoir	291	0	0	195.44.34.190:27910	q2dm8	4/8
Jersey Lair	291	0	0	206.139.52.202:27910	boss2	8/12

luake2, lexen2, luakeWorld, Inbound QW, d main, d Deathmatch, d CTF, d TF, d Misc, 'Q, lest, linos, ustralia, CS Brazil, Russian Master

INTERNET
POUR LA VITESSE,





Loin d'exiger de coûteuses et compliquées installations telles que celles nécessaires à l'accès à Internet par Câble ou par satellite, l'ADSL (Asymetrical Digital Suscriber Line) est une technologie "intelligente" qui part du constat que le réseau de paires cuivrées du RTC (Réseau Téléphonique Commuté) qui s'étend des abonnés à leur centraux téléphoniques est sous-exploité.
En effet, les lignes de cuivre véhiculant la téléphonie classique, qui utilise une bande passante de 4 KHz seulement, sont capables de supporter des fréquences de l'ordre d'1 MHz, donc de transporter des informations à des vitesses beaucoup plus rapides que ne le permettent les plus performants des modems RTC actuels (technologies X2 d'USR, K56Flex de Rockwell Technologies).
L'ADSL est la variante la plus développée à l'heure actuelle des technologies xDSL, et propose des débits de 1.5 à 9 Mbps dans le sens descendant (download), et de 16 à 640 Kbps dans le sens montant (upload). Actuellement, France Télécom annonce des débits de respectivement 2 Mbps et 200 kbps sur ses zones de tests (voir notre encadré "France Télécom needs you").
Chez vous, une carte Ethernet LAN 10baseT installée dans votre PC est connectée à un modem spécial, lui-même relié à un filtre (chargé de séparer les basses fréquences du téléphone de celles bien plus hautes de l'ADSL) posé sur votre ligne téléphonique habituelle, que vous pouvez continuer à utiliser normalement (téléphonie, télécopie, minitel, connexion modem - oui, oui) pendant que vous surfez (mmh quelle préciosité !).
Chez le prestataire, un modem semblable vous raccorde par une liaison très haut débit au reste d'Internet (liaison ATM à 155 Mbps chez France Télécom/Wanadoo).


"L'équipement de raccordement ADSL par Alcatel"

PAR L'ADSL VEUILLEZ PATIENTER

Le câble s'étend

Déployé commercialement à Annecy, Strasbourg et Le Mans par la Lyonnaise des Eaux-Cybercâble qui le prévoit d'ici mai sur Paris (il n'y aura pas concurrence avec France Télécom, exploitante du réseau câblé parisien), et par France Télécom Câble à Marseille dans un premier temps, puis sur Bordeaux, Angers, Nantes et dans 9 grandes villes de France en tout d'ici à un an, l'ADSL s'impose non pas comme un concurrent direct du Câble, mais comme une solution de recours pour les villes non câblées, qui restent nombreuses, dès la proche banlieue des grandes villes.
Outre ceux déjà évoqués, les avantages de l'ADSL rejoignent ceux du Câble : débit rapide dans les deux sens aussi bien en réception (aussi rapide que les connexions de nombreuses universités avec leurs lignes spécialisées T1) qu'en émission (chez France Télécom, rien de moins que quatre fois la vitesse d'un modem X2 ou K56flex, et presque deux fois la vitesse d'une ligne Numéris à 2 canaux B - 128 Kbps) et paiement au forfait donc plus de factures hémorragiques.

ll Sources · luake · Quake2 · lexen2 · luakeWorld · Inbound QW · l main · l Deathmatch · l CTF · l TF · l Misc · Q · est · linos · ustralia · CS Brazil · lussian Master

All Servers · Passed Filters · Filtered Out · Favorites · Never Ping

Nom du serveur	Ping 1>	T/O	Hops	Address	Map	Joueurs
TIP Quake 2 Server	227	0	0	195.18.104.23:27910	boss1	4/128
ASQ-Q2-Shutting-down	228	0	0	129.234.202.90:27910	q2dm1	0/2
Cybernet's Q2 CTF	239	0	0	194.78.54.15:27910	q2ctf3	0/16
Axes4ALL_Quake2_CTF	244	0	0	194.109.6.219:27910	q2ctf1	0/32
Globe Quake II DM	272	0	0	62.112.0.253:27910	cool1	2/16
quake2.worldaccess.nl	273	0	0	194.229.154.41:27910	waste3	0/12
iNET Quake2 3.14	275	0	0	194.251.249.192:27960	ware2	6/12
Quake2 (3.14) CTF 1.02 - RailRoad	277	0	0	194.144.156.20:28000	q2ctf4	0/16
Yoda_CyberAssasins	281	0	0	129.21.113.4:27910	jail2	7/32
NETgames Quake II	283	0	0	194.134.33.34:27910	mine1	0/12
Psychonauts DMQ2	283	0	0	194.82.151.131:27910	dm7q2	0/32
SouthPark2 Q2 CTF	284	0	0	128.61.38.177:27910	q2ctf1	4/18
Pirahna V - Pirahna CTF	287	0	0	192.52.220.101:27910	jail4	1/16
Clan_Scorn's_Q2_CTF_1.02.	287	0	0	194.217.125.37:27910	q2ctf5	8/32
quake.ie - Q2 Free For All 1	288	0	0	159.134.244.141:27910	q2dm2	2/16
Quake II CTF at FastNet.co.uk	288	0	0	194.207.104.66:27910	q2ctf3	7/14
fragCON: Slugfest (3.14)	288	0	0	193.162.242.83:27910	q2dm3	0/12
quake.ie - Q2 Capture the Flag 1	289	0	0	159.134.244.142:27910	q2ctf2	0/16
Clan Yeknom Tribe #1 CTF v1.02	289	0	0	207.8.160.150:27910	q2ctf4	3/12
Abattoir	291	0	0	195.44.34.190:27910	q2dm8	4/8
Jersey Lair	291	0	0	206.139.52.202:27910	boss2	8/12



FRANCE TÉLÉCOM NEEDS YOU

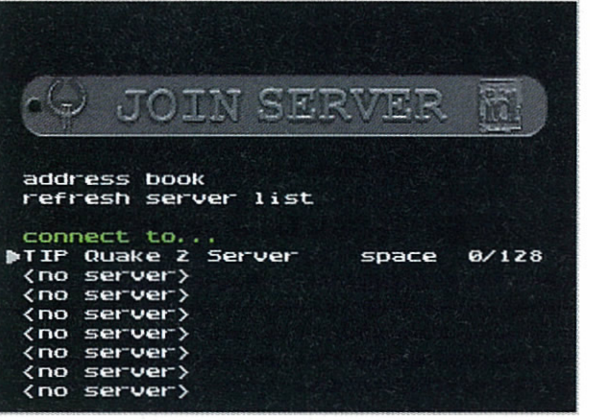
Résidents d'une des communes entourant Noisy-le-Grand (93) ou Rennes, possédant une ligne téléphonique et un PC capable d'accueillir une carte Ethernet au format ISA, vous pouvez postuler pour tester la technologie ADSL sur une période minimum d'un an, au tarif de 500 FF comme caution pour le modem ADSL, et 279 FF TTC par mois d'abonnement (à comparer au 800 FF de caution, et 95 FF de location + 195 FF d'abonnement par mois pour les cybercâblés de Strasbourg).
Si les pré-inscriptions sont closes pour les villes de Noisy-le-Grand, Gournay-sur-Marne et Villiers-sur-Marne, 200 nouveaux clients résidentiels habitant Neuilly-Plaisance et Neuilly-sur-Marne devraient être recrutés à partir de mai.
Si vous habitez une de ces communes, vous pouvez vous renseigner en envoyant un courrier (Opération Turbo-Wanadoo/Internet Rapide, Agence France Télécom de Neuilly-sur-Marne, 20 rue Paul et Camille Thomoux, 93330 Neuilly-sur-Marne) ou un fax (01 43 08 00 80) à l'intention de Marc Chollet ou même vous déplacer à l'agence pour remplir un dépliant-formulaire de pré-inscription, disponible aussi à la boutique France Télécom du centre commercial des Arcades à Noisy-le-Grand, où vous pourrez assister à une démonstration de l'ADSL
France Télécom projette aussi d'expérimenter la technologie ADSL sur Rennes et 3 localités voisines chez 500 clients à partir du mois de mai.
Pour obtenir des renseignements ou pour vous pré-inscrire, envoyez un fax à M. Vincent Thomas au 02 99 01 53 60 ou écrivez à son attention à : Direction Régionale de Rennes, 2 rue de Mabilais, 35032 Rennes Cedex.

LES INCONVÉNIENTS

Les constructeurs (et ils sont nombreux : www.adsl.com/adsl_vendors.html) pratiquent encore des prix jugés très élevés par France Télécom notamment, et il est nécessaire que les lignes cuivrées des abonnés soient dans un excellent état : en effet, plus des signaux se déplacent à une fréquence élevée, plus ils sont sensibles à une atténuation en fonction de la distance. De plus, le fait que les lignes téléphonique soient installées proches les unes des autres facilite la paradiaphonie, c'est-à-dire le parasitage du signal d'une ligne par sa trop proche voisine, et réciproquement. C'est pourquoi le déploiement se limite pour l'instant à un rayon de 3.5 km autour de chaque central équipé ADSL.

"Sur le terrain", l'ADSL se débrouille très bien, et les débits (s'ils n'atteignent pas, en réception surtout, ceux annoncés) sont excellents, mais dépendent évidemment de la topologie d'Internet. Il ne faut pas en effet espérer obtenir des débits aussi impressionnants (sur une ligne de moyenne qualité, du 50 et du 80 Ko/sec constatés sur un serveur ftp anglo-saxon) sur tous les serveurs, les temps de réponses restant tributaires du nombre de serveurs traversés qui peut être élevé, notamment pour "pinger" une machine d'un autre provider.





Mais c'est une aubaine pour les jeux sur Internet : les quakers se débarrassent ainsi des pings affreux constatés chez un provider classique (voir photos comparatif) même à 20 h alors que, la charge réseau aidant, un provider RTC plane à plus de 1 000 de ping. Les mêmes peuvent télécharger les patches réseaux à la vitesse de l'éclair (5 min pour le patch 3.12 de 10 Mo) et il n'y a plus d'angoisse quant au temps passé sur un jeu (Ultima On Line par exemple).

Le débit montant est largement suffisant pour se monter en serveur et accueillir des parties de Quake2 ou de Jedi Knight à 8 joueurs ou plus. Le chargement des pages Web est aussi rapide qu'au temps où elles n'étaient composées que de textes, et on peut décemment utiliser les capacités audio et vidéo on-line que RealPlayer ou VDOplayer proposent.

ENCORE UN PEU DE PATIENCE

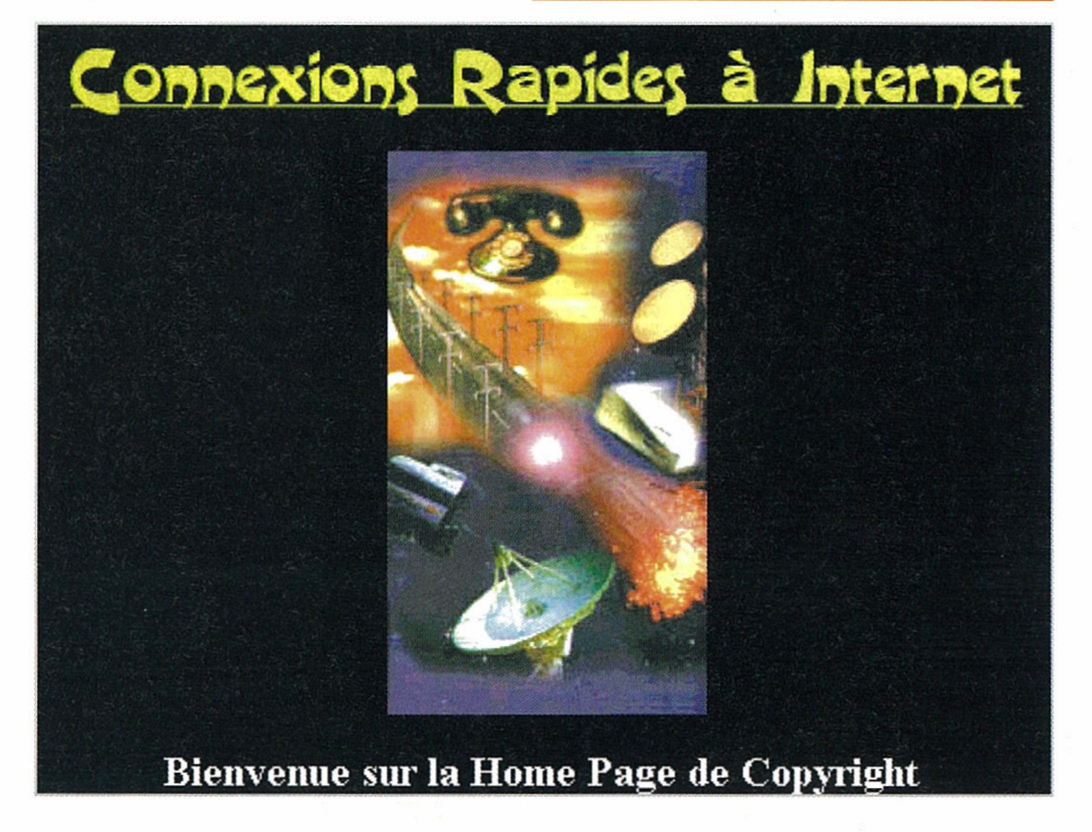
Malheureusement, même s'il se développe déjà aux Etats-Unis et en Belgique (avec Belgacom et son "Turbo-Line"), l'ADSL n'est pas prévu en France pour demain, car le but des expérimentations de FT n'est pas tant de tester la réceptivité du public que de faire baisser les prix des constructeurs. En clair, France Télécom rechigne pour l'instant à dépenser ses économies, pompées sur les vôtres, depuis qu'Internet existe en France. Mais il y a malgré tout une volonté chez FT de dire merci aux "utilisateurs intelligents" (on parle de vous là), aux "internautes qui se connectent beaucoup", et c'est pourquoi il est fort probable que l'ADSL commence à être déployé d'ici un an, fin théorique des premières périodes d'expérimentation. On verra également apparaître d'autres technologies de connexion rapide à Internet actuellement en expérimentation ou en pré-commercialisation (Câble, satellite, MMDS, LMDS), en attendant le VDSL, une autre technologie xDSL, proposant des débits downstream jusqu'à 55 Mbps et upstream jusqu'à 13 Mbps, et les modems ADSL sur lignes RNIS...

POUR EN SAVOIR PLUS

The DSL Knowledge Center d'Orckitt Communications, un des constructeurs de modems ADSL sur RTC et RNIS : www.orckit.com/orckit_dsl_center.html

The ADSL Forum, réunion de constructeurs, vendeurs de technologie ADSL : www.adsl.com

Un site en français, non pas sur l'ADSL mais Internet par Câble, très bien fait : residentiel.videotron.com/fr/f-modem.html



Parmi toutes les formes de multijoueur, il y en a une qui est plus conviviale que les autres, le Hotseat. Au lieu de "s'amuser seul avec des amis" à distance, par modem interposé, le Hotseat nous permet de jouer des parties à plusieurs sur UNE SEULE bécane, au nez et à la barbe de France Télécom.

IANSOLO



Incubation est très fluide avec une 3Dfx. Etonnamment, il est tout aussi jouable sur un "simple" Pentium 90 et pas moins beau.

HOTSEAT

INCUBATION

Nom : Incubation
Développeur : Blue Byte
Nombre de joueurs : jusqu'à 4
Configuration mini : P90, 16 Mo (carte 3Dfx supportée).

Ça fait déjà longtemps que je me tape le squat chez mon pote Shug. Worms 2, Fifa 98, Heroes 2, Timeshock... c'est toujours un plaisir de venir lui mettre une taulée à domicile et, le cas échéant, de lui piller ses réserves de Coca et de chips. Après s'être longtemps moqué de mon vieux DX2/66, le gars Shug se retrouve un peu esseulé maintenant que son P90 a pris un coup de vieux (il refuse pour l'instant de venir jouer sur mon P166/3Dfx, ce gros jaloux). Bref, lors de notre dernière rencontre, quelle ne fut pas notre surprise de constater qu'Incubation est tout à fait jouable sur une petite configuration. Ce qui est plutôt une bonne nouvelle vu que ce soft est vraiment excellent.





DIGNE SUCCESSEUR D'UFO

Développé par nos très précieux voisins d'outre-Rhin, Blue Byte, Incubation reprend le concept des combats tactiques au tour par tour qui avait déjà fait le succès du premier UFO (Microprose). Situé dans l'univers bien connu d'Alien, Incubation nous place aux commandes d'une escouade de Space Marines aux prises avec une armée d'extra-terrestres plus vicieux les uns que les autres. Ça, c'est pour le mode campagne en solo. Sachez qu'il existe un mode Hotseat permettant à quatre (ou deux, ou trois) joueurs de s'affronter sur la même machine, ce qui est devenu bien rare avec l'avalanche de jeux de stratégie temps réel et la frénésie des commerciaux pour tout ce qui touche à Internet (ben oui, le Hotseat ça peut pas fonctionner avec des jeux temps réel).
Dans l'écran "Instant Action", il suffit de rentrer le nom de plusieurs joueurs pour accéder à une partie Hotseat. Il faut bien reconnaître





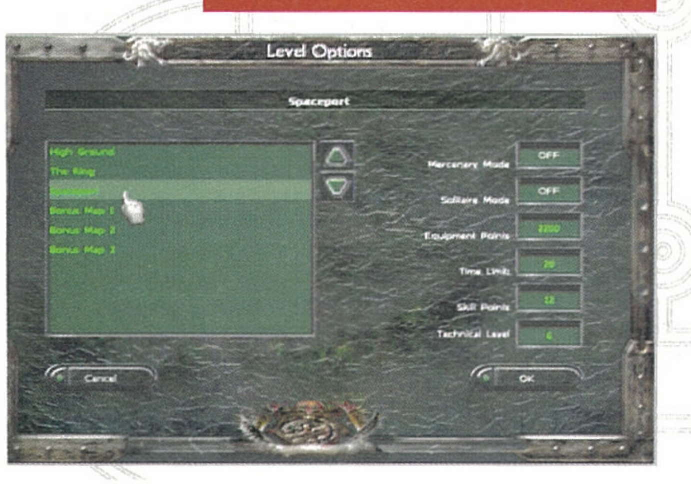
Un petit regret : on ne peut pas sauver une équipe de Marines, ce qui oblige à refaire l'équipement à chaque partie. D'un autre côté, ça nous oblige à essayer de nouvelles combinaisons tactiques.



Aléatoirement, pour gagner, il vous faudra éliminer 60 % des forces ennemies et tenir 15 tours ou bien conquérir les deux cases A ou les deux cases B. Ces cases sont parfois plus proches de l'adversaire. C'est un déséquilibre voulu par Blue Byte pour donner du rythme à la partie et éviter une guerre de position.

TIPS JEUX

Quand le compteur de temps de l'adversaire arrive à vingt secondes (et que le gars se dépêche de faire ses actions importantes, genre mettre ses soldats en Overwatch-tir automatique) profitez-en pour lui parler d'un sujet super énervant et de nature à lancer une polémique. Une fois sur deux, il oubliera de se concentrer sur la partie pour vous répondre. Ahlala, quelle bande de fourbes quand même !



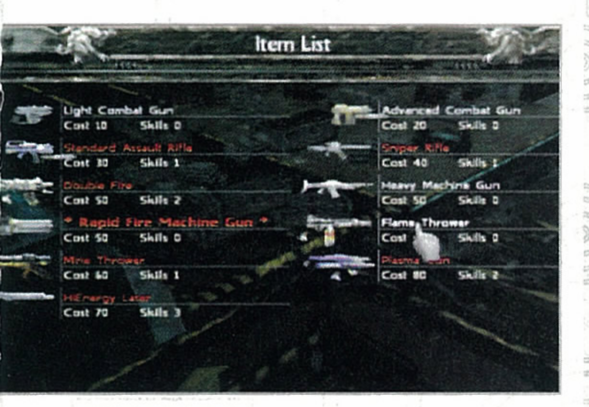
que le tour par tour a souvent souffert de deux gros défauts récurrents : des tours de jeux qui n'en finissent plus et des interfaces tellement complexes que tous vos potes refusent obstinément de s'y mettre. Réjouissons-nous, Incubation surmonte aisément ces deux écueils : l'interface est simple et les tours de jeux peuvent être limités dans le temps (paramètrable). D'autres options viennent éclairer d'un large sourire la face poupine des hardcore-gamers. On peut customiser entièrement son équipe de gros bills en mettant l'option Mercenaire Off. De même que l'on pourra choisir la carte de son choix (parmi 16). Les seuls reproches que je pourrais faire : on ne peut pas jouer les aliens (du coup, on s'affronte en famille entre Mercenaires de l'espace), on n'a pas accès aux équipements lourds de la campagne (walkers) et les cartes sont moins variées graphiquement parlant que celles de la campagne solo. Peut-être qu'un add-on viendra corriger ces limitations et rajouter des cartes... D'ailleurs, vous pourrez télécharger un nouveau niveau multi, Inca, au : www.bluebyte.com.

CONSTITUTION D'UNE ÉQUIPE

Jouer à Incubation en réseau local est une expérience différente : on n'a aucune info sur la position et l'état des unités ennemies. C'est donc beaucoup plus flippant et réaliste. Par contre, le mode Hotseat possède son charme et, par là, s'apparente davantage au jeu d'échecs. Effectivement, chaque joueur disposant de toutes les informations en cours de partie, c'est vraiment de la stratégie et de la tactique pures. Et toc.
La création de l'équipe des Spaces Marines est un grand moment. N'hésitez pas à lui consacrer un peu de temps. Nous avons joué avec des équipes de gros balèzes : 2 200 points d'équipement et 12 en Skill points. Ce supplément de points permet de doter les p'tits gars d'un matos conséquent (recharges de munitions, jumpjets...) et donc d'explorer toutes les subtilités d'Incubation. Par contre, certaines armes se sont révélées beaucoup trop bourrines pour satisfaire notre classe naturelle (arf !) et nous vous conseillons de les bannir de vos parties sous peine de voir une belle soirée dégénérer en pugilat. Epinglées par le CABMFC (Comité anti-bourrinage et mauvaise foi caractérisée), voici les unités à proscrire : Mine Thrower (trop de dégâts sur plusieurs unités à la fois), Energy Laser (un bug fait que l'on peut continuer à paralyser avec le laser alors que l'arme est en surchauffe). Mais avec le lance-flammes, la Gatling et les autres mitrailleuses lourdes, il nous reste largement de quoi nous amuser.

ARBRE DE COMPÉTENCE

Après avoir nommé ses soldats (c'est important de s'attacher à son personnel - essayez les grandes familles de philosophes, les marques de fromages ou les dieux grecs, ça en jette), il s'agit de déterminer qui va faire quoi. Une équipe de 6 gros bills ou bien 10 clampins faiblement armés ? A vous de déterminer la stratégie la plus appropriée. Ne perdez pas de vue qu'Incubation gère un arbre de compétence pour chaque perso. Selon le critère que vous allez développer en premier (armure, arme, visée, technique, médical...), votre perso sera forcément typé. Ainsi, pour créer un flammer, il peut être intéressant de s'équiper d'abord d'une armure lourde, de récupérer un point de déplacement avec un servo-moteur et de ne pas oublier une recharge de munition (5 cartouches seulement en standard avec le lance-flammes). Suivant la carte choisie (que l'on peut consulter avant de créer son équipe), il est plus ou moins crucial de disposer de jet packs. Rappelons que le jet pack est très cher mais qu'il donne deux avantages cruciaux au perso qui en est équipé : tant qu'il lui reste un point de déplacement, le soldat pourra effectuer une retraite par la voie des airs, en cas de coup dur ; c'est trop simple de passer par-dessus les obstacles. En contrepartie, une unité en faction en hauteur constitue une cible facile pour le tir aux pigeons.





ALIEN QUE POURRA

Quelle que soit votre stratégie, il y a deux types d'unités à posséder à tout prix : un gradé et un médicos. Le gradé se trimbale un fanion aux armes de votre escouade, ça fait toujours classe, et pis tous les hommes qui se trouvent autour de lui voient leurs caractéristiques d'attaque et de défense boostées. Et ça c'est pas du luxe. Le médecin : il peut faire reprendre 3 points de vie à vos soldats par point de mouvement utilisé. C'est quand même plus rentable que les petits médikits qui ne restaurent qu'un seul point de vie à la fois. Bon.

Côté armement, jetez un œil sur les infos qui indiquent, pour chaque sulfateuse, le pourcentage de chance de faire mouche. La Gatling apparaît comme le meilleur rapport qualité-prix, c'est sûr, mais elle aura aussi plus de chance de chauffer et donc de s'enrayer qu'une simple mitrailleuse double. En ce qui me concerne, j'aime bien créer une équipe peu nombreuse (7 soldats) mais sévèrement blindée : un boss avec Gatling, un médicos avec mitrailleuse double, deux flammers (dont un avec des jets) équipés d'armures lourdes et de servos, un tireur d'élite au cas où, deux gros bills avec des Gatling, des servos et si possible des jets. Lorsqu'il vous reste des points d'équipement, prenez des stimulants (à garder sous le coude pour se tirer d'un mauvais pas), des recharges de munitions et éventuellement des medikits perso. Enfin, n'oubliez pas d'attribuer les points de commandement au nombre de trois. Grâce à eux, vous pourrez arriver à suréquiper une unité importante (gradé, médicos, lance-flammes avec jet...) ou éviter de perdre bêtement des points d'équipement. Un bug du jeu fait que l'on perd ses points si l'on efface un soldat déjà créé. Alors, faites gaffe, sinon il vous faudra recréer toutes les équipes, ce qui est très pénible quand la partie est sur le point d'être lancée.

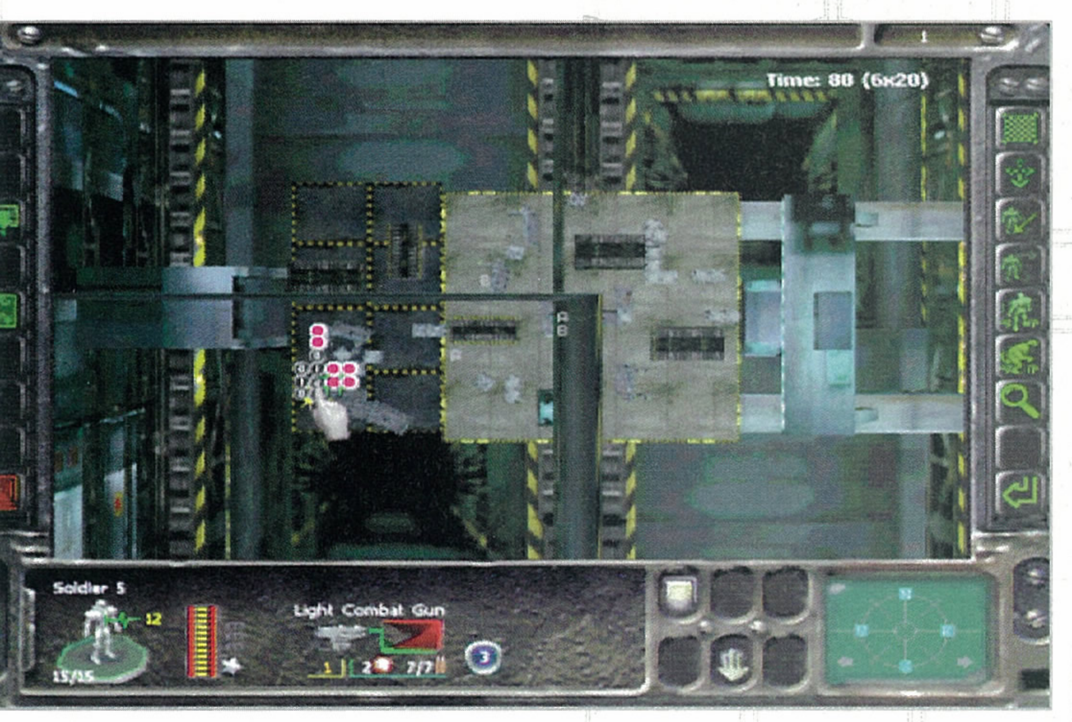


ET C'EST PARTI !

Une fois effectué le déploiement (à ne pas faire à la va-vite non plus), le compte à rebours peut commencer. Nous avons joué avec une limite de temps de 20 secondes. Nous disposions donc de 20 secondes multiplié par le nombre de soldats pour effectuer tous les déplacements de nos unités. En gros, deux minutes trente par joueur, ce qui n'est pas la mer à boire vu que l'on peut regarder l'autre et surtout essayer de le déstabiliser (voir TIPS). C'est aussi l'une des caractéristiques d'Incubation en Hotseat avec temps limité : plus on a de soldats, plus on a de temps pour réfléchir. D'où la stratégie qui consiste à prendre plus de troupes que l'adversaire pour avoir plus de temps. Autre constatation : quand on commence à perdre, c'est un peu la dégringolade, car à l'amertume de la défaite vient s'ajouter le stress du sablier qui s'écoule de plus en plus vite. Gasp.

Les vétérans des campagnes solo constateront avec plaisir que les parties contre des humains sont autrement plus corsées. Parmi les conseils évidents : protéger ses unités en mouvement par d'autres unités en tir auto, fermer/ouvrir les portes à bon escient, ne pas tourner le dos à l'adversaire, essayer d'obtenir la masse critique en concentrant ses troupes au bon endroit, ne pas oublier de mettre les unités en tir auto avant la fin du tour, ne pas trop tirer avant de se mettre en tir auto pour ne pas risquer la surchauffe, bien comprendre comment s'établissent les lignes de vue, utiliser à fond ses points de mouvement (soigner), etc. Le lance-flammes et la Gatling en second mode de tir (arrosoir) sont bien adaptés pour tirer sur un groupe d'ennemis. Le lance-flammes possède la particularité de pouvoir bloquer plusieurs cases avec du napalm pendant plusieurs tours. Une arme hautement stratégique (les tirs à travers les flammes ne font pas souvent mouche).

Bref, je vais pas vous faire la liste complète de toutes les tactiques d'Incubation, elles sont nombreuses et c'est surtout drôle de les découvrir soi-même et avec les potes.



Concours de créa

Dans le CD du magazine, des outils pour vous aider à créer skins & models et plus d'infos sur le site Joystick www.joystick.fr!

Concours n°1 Création de Skins

1er prix, catégorie skins :
1 MAXI Sound™ 64 Dynamic 3D

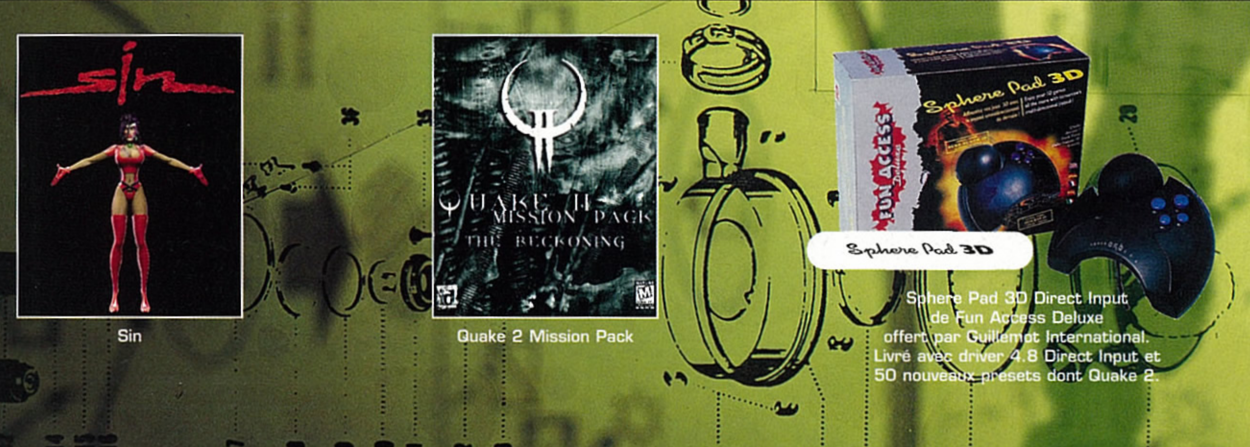
2e au 11ème prix, catégorie skins :
1 Quake 2 Mission Pack

GRAND PRIX SKINS :

La meilleure skin de chaque magazine* sera soumise à un jury composé de journalistes. Pour le gagnant :
1 carte MAXI Graphics 128 + 1 jeu Sin + 1 Quake 2 Mission Pack

Extraits du règlement : Ubi Soft et les magazines Joystick, PC Team et PC Jeux organisent un concours gratuit, sans obligation d'achat, du 10 avril au 10 Mai 1998, le cachet de la poste faisant foi. L'envoi des skins ou models se fait sur une disquette au magazine publiant la page du concours. La participation est ouverte à tous, à l'exception des personnels d'Ubi Soft et des magazines participant à l'opération. Une seule participation est autorisée, dans une seule catégorie et dans un seul magazine participant à l'opération. Les prix sont décernés par un jury de la rédaction du magazine concerné. Les gagnants seront annoncés dans le numéro de Juillet/Août du magazine concerné. Règlement déposé chez Maître Fontbonne, huissier de justice à Paris. Le règlement complet peut être obtenu sur simple demande à Ubi Soft (Remboursement du timbre sur demande.)

LOTS À GAGNER - LES LOTS À GAGNER



Sin

Quake 2 Mission Pack

Sphere Pad 3D Direct Input de Fun Access Deluxe offert par Guillemot International. Livré avec driver 4.8 Direct Input et 50 nouveaux presets dont Quake 2.

Photos non contractuelles.





Concours N°2 Création de Models

1er prix, catégorie models :

1 carte MAXI Graphics 128 + 1 Sphere Pad 3D

2e au 11ème prix, catégorie models:

1 jeu Sin

GRAND PRIX MODELS :

Le meilleur model de chaque magazine* sera soumis à un jury composé de journalistes. Pour le gagnant :

1 appareil photo numérique

*Concours présent dans les magazines PC Team, PC Jeux et Joystick

Retournez votre skin ou votre model Quake 2 sur disquette avec vos noms et adresses avant le 10 Mai 1998 (le cachet de la poste faisant foi) à :
Joystick / Concours Quake 2 - 6 bis rue Fournier - 92110 - Clichy Cedex

LES LOTS À GAGNER - LES LOTS À GAGNER



MAXI Sound™ 64 Dynamic 3D carte sonore livrée avec 50 presets dont Quake 2, offerte par Guillemot International.



MAXI Graphics™ 128, carte graphique 2D/3D 128 bits ultra-puissante, offerte par Guillemot International



Appareil photo numérique



http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft





ACTIVISION®

Au pays du fantastique, les centaures côtoient les humains et les elfes, les vampires. Illusia a su créer un savant mélange entre races et aventures pour offrir aux joueurs le rôle d'une vie.

ILLUSIA

Kika



L'interface reprend celle plus classique des muds, mais une fenêtre graphique permet d'avoir un aperçu de son environnement.



La visite chez le forgeron vous laisse apprécier les muscles du monsieur.

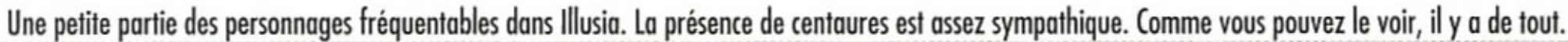


Comment rester de marbre devant l'émouvante rencontre d'une jeune elfe et d'un puissant centaure ? (NDRC : ben, euh, j'y arrive assez facilement. Plus j'y pense, je confirme, c'est fastoche). S'y trouvent les prémisses d'une romance charmante et d'un long chemin à deux où se dérouleront d'âpres combats au coude à coude. Illusia vous offre ces longues balades où même la mort ne vous séparera pas, car la résurrection est toujours possible dans son monde fantastique.

Rester tout près de la quintessence des jeux de rôles pourrait être un de ses leitmotivs. Car ce produit allie, sans aucun faux pas, la flexibilité des jeux textes à la découverte graphique. Le graphisme est de très bonne qualité et promet des décors merveilleux en vue subjective, accompagnés de musiques fort différentes des bip-bip habituels.

Le principe reprend celui déjà connu des jeux de rôles. La création de votre personnage vous permet de configurer ses compétences et de répartir les points de départ entre ses caractéristiques principales (à noter que vous pourrez lui donner votre visage). Ensuite, à vous par vos combats, vos quêtes, vos études et votre expérience d'acquérir de nouveaux dons ou d'élever le niveau de ceux que vous possédez déjà. Un système de castes complété par des religions et des alignements différents est aussi prévu. Dix races, du simple humain au vampire de sang, vous donnent un large éventail pour trouver votre héros. Voilà qui semble bien complet et qui devrait appâter les rôlistes modérés.

Mais attention avant de vous précipiter sur le site pour télécharger les fichiers, apprenez messieurs que le jeu n'est pour l'instant qu'en alphatest fermé. Un bêta-test gratuit sera apparemment ouvert au public dans quelques mois. Donc allez-y faire un tour de temps en temps pour voir ce qui s'y passe.


Une petite partie des personnages fréquentables dans Illusia. La présence de centaures est assez sympathique. Comme vous pouvez le voir, il y a de tout.



Dans le désordre, voici quelques sites sympas que l'on m'a signalés comme regorgeant d'infos, de sharewares, de freewares et d'images d'heroic-fantasy de jeux de rôles. Souvent, ils vous conduiront vers d'autres sites encore plus intéressants.



La page d'accueil de Draax et le type d'image que l'on peut y trouver.

Voici un site français sur lequel j'aime bien me brancher pour renouveler mes fonds d'écran et admirer les tableaux des grands maîtres. Vous y découvrirez une galerie d'art d'heroic-fantasy. http://jdr.dyn.ml.org/draax/index.html

Sur http://www.gamesnet.com/mystic/ vous découvrirez un index alphabétique de la plupart des jeux de rôles disponibles sur le Net, ainsi que des news, des infos à connaître et des sites à visiter, en anglais.

http://www.webrpg.com/ est plus particulier. Il se présente comme la gazette du Net des jeux de rôles, il possède de multiples rubriques sur tout ce qui sort, qui est sorti ou qui sortira. Une librairie de plus de 1 000 lignes vers d'autres sites de jeux de rôles y est disponible. De plus, en créant un acompte gratuit, vous pourrez jouer à des jeux similaires aux jeux papier avec figurines, scénarios et cartes. Vous découvrirez aussi des adresses vers des galeries d'art sur le fantastique ou la S-F. Attention, il est uniquement en anglais.
Il faut tout de même que je vous donne l'adresse du site de la Fédération française des jeux de rôles pour ne pas me faire traiter de pro américaine ! Allez faire un tour à http://jdr.dyn.ml.org/ffjdr/ Rien n'y manque. Ceux qui ne comprennent pas l'anglais y trouveront leur bonheur. Il vous donnera des adresses de jeu de rôles sur le Net (la plupart se jouant par e-mail) mais surtout de nombreux renseignements sur ceux sur papier et les sites de la plupart des associations francophones. Bien d'autres choses comme webring ou news groupes y sont aussi disponibles.

Reportage

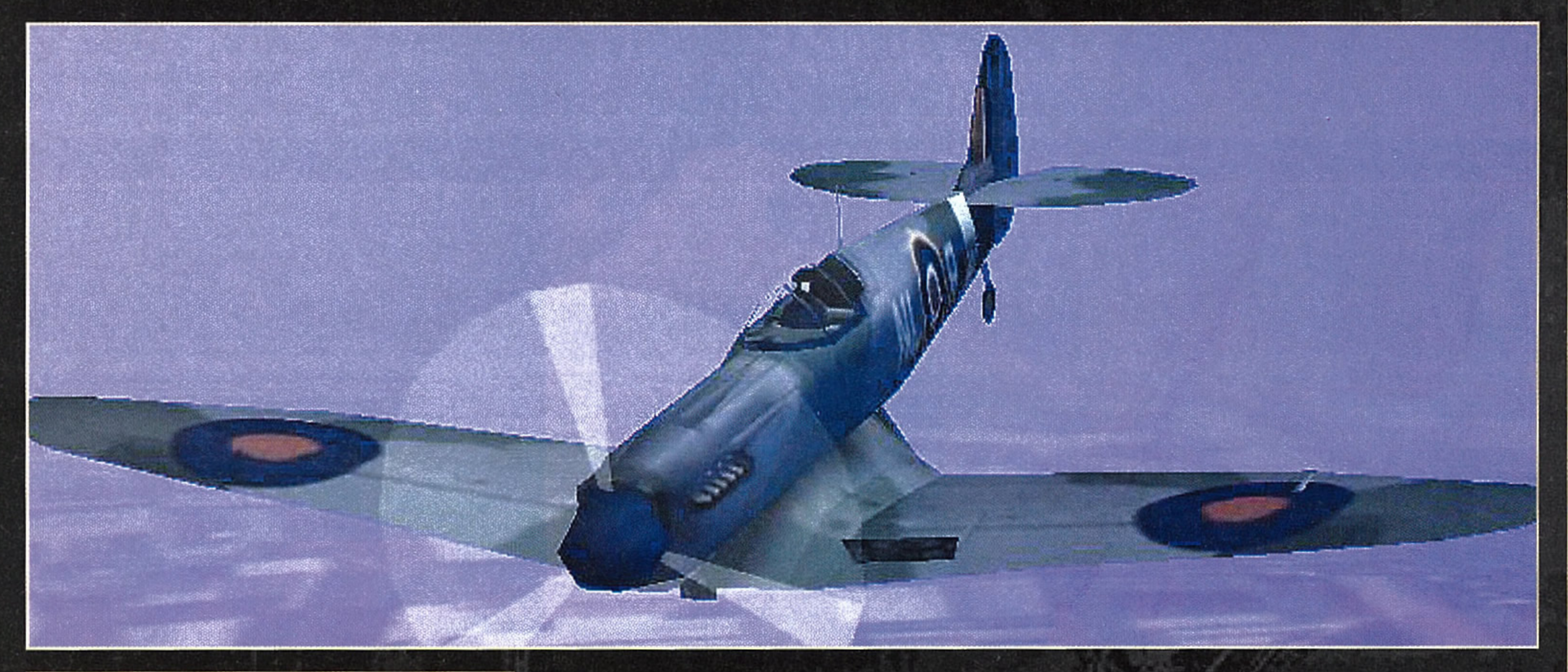
PAR MATHILDE REMY

Billou fait rarement les choses à moitié. Il voulait être un des acteurs majeurs du jeu vidéo… Il est en passe d'y parvenir. Pour nous présenter sa cuvée 98, il avait invité la presse du monde entier à passer une journée à Seattle, dans son fief. Mots d'ordre : peace, love and games. Hmmm... Tout un programme.



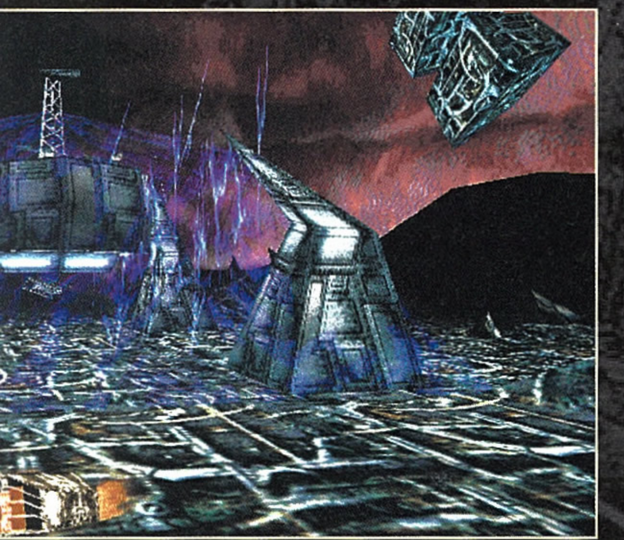


Microsoft Ga





Tiens ! un copain de Fishbone et de Iansolo. Quoique... J'ai comme un doute : ils s'entendent bien les routiers et les crosseux?



Je me souviens encore des débuts de Microsoft dans le jeu vidéo. Et en particulier de ce salon, il y a bientôt deux ans, à Los Angeles. Oui, l'E3, la grand-messe annuelle du jeu. Microsoft y avait réservé un stand à la mesure de ses ambitions vidéo-ludiques : immense et agressif. Sébastien Motte, leur chef de produits de l'époque, m'avait chopée par le coin de la robe pour me montrer son produit phare, "un jeu qui allait me plaire". Et je m'étais retrouvée comme une imbécile devant un écran qui ahanait de l'animation précalculée de merde. Deadly Tide... Beurk. Oh, ce n'était pas moche, non, mais pas non plus très ludique pour le joueur un peu habitué aux jeux. Je me souviens aussi de ce slogan, sur les sacs qu'on nous distribuait à l'entrée, sur les t-shirts qu'on nous offrait sur le stand : "Microsoft knows about games". Ah, on peut dire que ça nous a bien fait rigoler !

Seulement voilà, deux ans plus tard, on ne rigole plus, mais alors plus du tout. Car Microsoft attaque cette année 98 avec de vrais jeux. Et comme par hasard, leur ton a changé. Leur attitude aussi. Ils sont plus cool, comme s'ils commençaient à y prendre du plaisir eux-mêmes. Ils sont plus modestes, plus à l'écoute des critiques. Il ont perdu en superbe pour gagner en humanité et en qualité, quoi. Oh, bien sûr, on a eu droit à un vrai show à l'américaine, avec Go gonflés à bloc (tous arboraient de splendides chemises et polos aux couleurs de la maison... tous sauf le chef de produits français, évidemment), avec présentations musclées se succédant à un rythme d'enfer, jusqu'au petit "ding" qui sanctionne l'intervenant trop bavard ! Mais ce qui ressort de ce cru 98, c'est une vraie maturité. Oui, Microsoft est en train de préparer ses galons pour passer au grade d'éditeur de jeu à part entière.

Faut dire que quand Microsoft s'attaque à un truc, il ne le lâche que quand il est mort, genre pitbull. Et avec l'incontournable visite du studio de développement (infime parcelle au sein de l'immense "campus" Microsoft), j'ai pu me rendre compte de l'investissement réalisé : labo de 3D, labo de réalité virtuelle, labo de son 3D, labo de capture 3D, labo de test du gameplay, labo de test de l'interface (avec caméra et vitre sans tain pour ne rien perdre des réactions des cobayes)... Bref, pas étonnant qu'ils finissent par nous pondre de bons jeux. Et en parlant de jeux, c'est vrai que j'ai été agréablement surprise. Bon, il traîne toujours une ou deux petites daubes dans le tas, mais c'est presque rassurant. Age of Empires 2 a l'air vraiment sublime. Spitfire est une excellente idée. Mais le jeu qui m'a le plus accrochée, c'est clairement Urban Assault. J'avais déjà pas mal scotché sur Battlezone, qui renouvelle le genre stratégie en rajoutant de l'action (voir test dans ce numéro) mais là, franchement, le potentiel m'a paru encore plus redoutable. Difficile d'expliquer ce genre d'impression, surtout que ce n'est pas à six ou huit mois de la sortie d'un produit qu'on peut juger de son intérêt stratégique. Enfin, il ne reste plus qu'à attendre la fin de l'année. Et n'oubliez pas : peace, love and games. Mais pas en même temps. (© Gana la petite tapette).

mestock.98


Les bateaux peuvent maintenant transporter des troupes ou des marchandises, ainsi que s'aborder et se capturer entre eux.


Age of Empires 2 est extraordinairement beau. Je me demande même pourquoi je me donne la peine de vous le dire tellement ça saute aux yeux. Ah si, faut que je vous dise un truc que vous ne pouvez pas voir : les animations des unités sont incroyablement bien réalisées.

Age of Empires 2

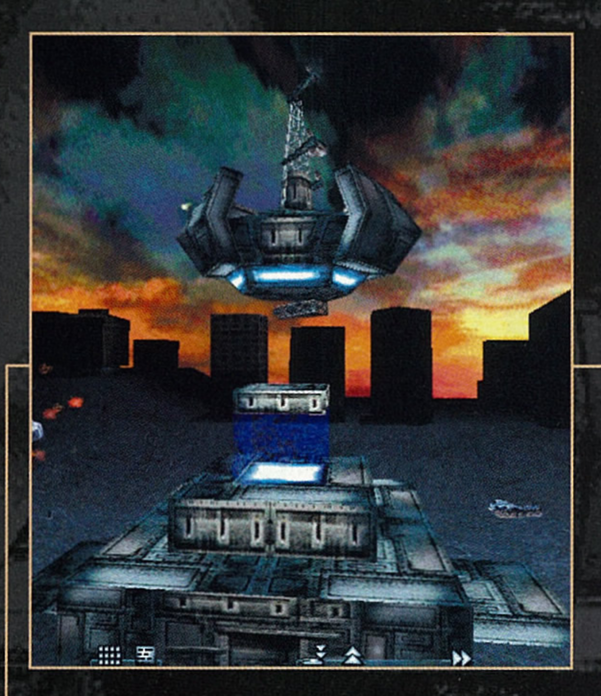
GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL - EDITEUR : MICROSOFT - DÉVELOPPEUR : ENSEMBLE STUDIOS - SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1998 - TECHNOLOGIES SUPPORTÉES : TCP/IP, IPX, MODEM



Age of Empires 2 est conçu sur le même principe que le premier du nom. L'action se déroule maintenant sur la période du grand Moyen Age, c'est-à-dire grosso modo du Ve au XVe siècle de notre ère. Les quatre âges à parcourir sont l'âge sombre (Dark Age en anglais), l'âge féodal, l'âge des châteaux et l'âge de la poudre. Les 13 civilisations en présence (Francs, Teutons, Celtes, Vikings, Mongols, Japonais...) sont fidèlement reproduites dans leurs spécificités culturelles et technologiques, à part quelques anachronismes liés aux impératifs de gameplay. Les modes de victoire sont : la domination militaire, la domination économique, la construction/protection des merveilles du monde, la protection d'un roi ou d'une reine.

Avec le changement de période, la maîtrise des ressources naturelles n'est plus aussi prédominante que dans le 1. Le commerce est un des nouveaux paramètres du jeu, avec toute son ampleur géographique (les fameuses routes commerciales) et il sera même possible de commercer avec des civilisations hors de la carte. Parallèlement, la partie diplomatie est largement développée, séparant alliances économiques et militaires. L'arbre des technologies a lui aussi été considérablement enrichi : au total, une centaine de technologies différentes seront disponibles.

Les améliorations concernent à la fois l'aspect graphique, les options du jeu, l'interface et l'IA. Rien de moins. On pourra créer des formations militaires, leur attribuer des ordres précis ainsi que paramétrer leur agressivité. Les unités sont plus intelligentes. La production d'unités peut être commandée en nombre. On peut maintenant paramétrer de nombreux raccourcis clavier, ainsi que des raccourcis carte. Les indications audio ont été diversifiées... Et là, on regarde quand tout ça doit arriver. Et on voit novembre-décembre. Et on est vert. Allez, soyons optimistes : PLUS QUE sept ou huit mois à attendre.



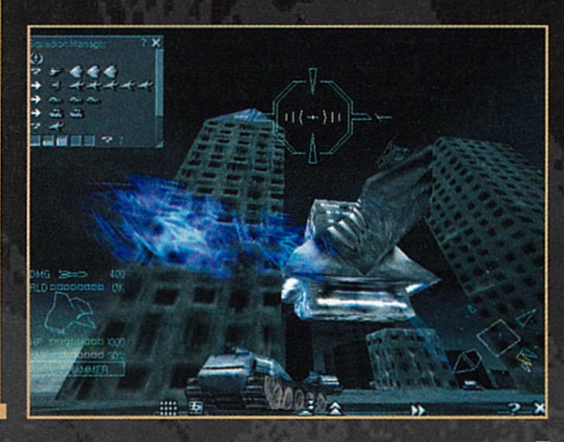
Urban Assault

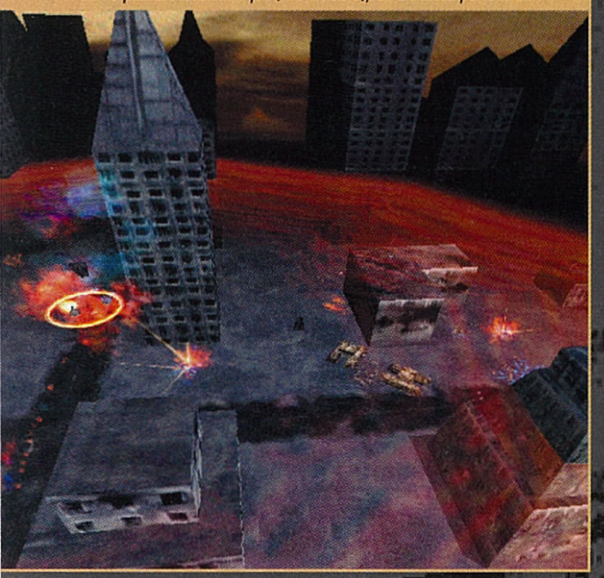
GENRE : ACTION STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : TERRATOOLS
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE-OCTOBRE 1998
TECHNOLOGIES SUPPORTÉES : MMX, FORCE-FEEDBACK (DIRECTINPUT), DIRECT3D, TCP/IP, IPX, MODEM

Urban Assault permet de se déplacer en vision subjective dans un environnement tout en 3D temps réel, dans la limite des possibilités du véhicule choisi, évidemment, pour participer activement aux batailles. À tout moment du jeu, on peut changer de véhicule par un simple double clic sur n'importe quel autre véhicule de son camp, qu'il soit ou non à notre portée visuelle. Le transfert n'est pas physique, comme dans Battlezone, mais instantané. Le joueur est une entité immatérielle qui ne meurt qu'avec son dernier véhicule. Au total, vous pouvez diriger une quinzaine de véhicules de combat différents, chacun possédant ses propres armes et fonctions.

Les missions, au nombre de 40, nous plongent dans des environnements variés et nous font affronter des

Microsoft Gamestock 98





Le moteur 3D, pour autant que j'ai pu en juger sur cette version non finalisée et en 10 petites minutes de jeu (seulement !), a l'air assez performant.



FS oblige, tous les instruments de vol fonctionnent en temps réel. Les messages importants seront affichés en surimpression sur l'écran.



adversaires non moins variés, comme des aliens bioniques ou des troupes de la Première Guerre mondiale. En tout, vous pourrez ainsi vous battre contre 35 types de véhicules ennemis différents, le tout dans un contexte classique de déploiement stratégique sur le terrain à partir d'une station mère, avec construction de bâtiments, gestion de ressources et d'unités d'attaque ou de défense.

La clé d'Urban Assault est dans son interface, extraordinaire de clarté, de simplicité et d'intuitivité. Une fenêtre transparente, ouvrable, déplaçable et zoomable à volonté, peut se superposer à l'environnement 3D pour vous offrir la carte des opérations. Un autre double-clic sur une autre icône du bas de votre écran et hop ! Le gestionnaire d'escouades s'affiche, recensant la totalité de vos forces de combat. Vous y constituez vos groupes d'unités, vous leur donnez des ordres, ou vous y choisissez un nouveau véhicule d'accueil. Et le reste à l'avenant. Si l'IA et le moteur graphique sont de la même trempe, Urban Assault devrait faire un malheur.

Spitfire (nom provisoire)

GENRE : SIMULATION
DÉVELOPPEUR : MICROSOFT
EDITEUR : MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1998
TECHNOLOGIES SUPPORTÉES : FORCE-FEEDBACK (DIRECTINPUT), DIRECT3D, TCP/IP, IPX, MODEM

Reprenant le moteur graphique de Flight Sim, Spitfire est une simulation aérienne historique. La grosse différence avec FS, et l'attrait majeur de Spitfire, ce sont les combats ! Se battre dans Flight Sim. Que celui qui n'en a jamais rêvé lui jette la première salve !

Huit chasseurs de la Deuxième Guerre mondiale ont été modélisés. Les schémas de vol, les sons des moteurs, les cockpits... Tout se veut fidèle jusque dans les moindres détails. De plus, Spitfire bénéficiera de toute la légendaire précision de FS : temps, aéroports, cartes, etc., le tout mis à jour en fonction des données de l'époque.

Une série de missions et deux campagnes sont prévues : la Bataille d'Angleterre (juillet à octobre 1940) et la Bataille pour l'Europe, comme l'appellent nos amis américains (juin 1943 à avril 1945). Londres, Paris et Berlin ont déjà été modélisés en détail pour l'occasion. Et d'ici la sortie du jeu, une trentaine d'autres villes devraient subir le même sort. Bon, ne nous leurrons pas, question 3D, Spitfire sera quand même un peu grossier. Mais en attendant les inévitables add-on, bien connus des familiers de FS, voilà quand même de quoi faire, non ?

Motocross Madness

GENRE : SIMULATION
DÉVELOPPEUR : RAINBOW STUDIOS
EDITEUR : MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE-OCTOBRE 1998
TECHNOLOGIES SUPPORTÉES : MMX, FORCE-FEEDBACK (DIRECTINPUT), DIRECT3D, TCP/IP, IPX, MODEM

J'ai envie de dire wahou ! Mais je me retiens, ne sachant pas vraiment si le wahou en question vient plutôt du Tilt (nom provisoire du nouveau paddle de Microsoft) ou de Motocross Madness. En tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'ils forment un ensemble particulièrement explosif. Les sauts, les cascades, les virages en limite d'adhésion, tout me paraît facile... Les chutes aussi, mince.

Motocross Madness (c'est marrant, à chaque fois que j'écris ce titre, je pense Motocrotte Madness, allez savoir pourquoi) est donc une simulation de motocross et d'enduro en 3D. Un des gros points forts du jeu est dans la dissociation du couple infernal moto/pilote : tout en tournant, freinant ou mettant les gaz, vous pourrez agir sur le centre de gravité du pilote et ainsi le déplacer dans n'importe quelle direction, indépendamment de la moto. De quoi réaliser les cascades les plus folles.



NOUVEAU JOUJOU

Dernier né des accessoires de Microsoft, le Tilt est un paddle à la fois analogique et digital, à la forme redoutablement ergonomique. Côté analogique, rien de nouveau par rapport à leur joypad précédent, à part la mollette centrale qu'on actionne avec le pouce. La nouveauté est dans la forme, super confortable, et surtout dans sa prise en compte des mouvements des poignets. Tout se joue autour du centre de gravité du pad : il suffit de le basculer vers l'avant pour avancer, vers l'arrière pour reculer, et sur le côté pour tourner. C'est d'une simplicité enfantine.

Bref, le Tilt semble être un produit vraiment fantastique, qui devrait faciliter les actions conjointes : comme quand on se déplace dans une direction (mouvements du poignet) tout en regardant et en tirant dans une autre (pavé directionnel). Reste maintenant à juger de l'engin sur pièce.

SHOOT SYSTEM

LE N° 1 DES MAGASINS DE LOGICIELS PC/PLAYSTATION SUR TOULOUSE AU 05 61 32 76 76

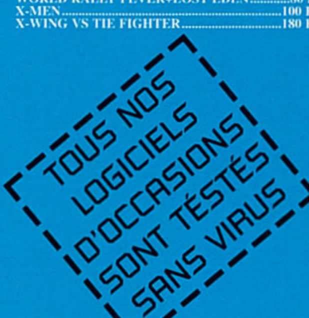
JEUX - CULTURELS - ÉDUCATIFS - UTILITAIRES - CONSOLES - CD-ROM X

WWW.HIROSHI-GROUP.COM/JEUX.HTM---SHOOT@CLUB-INTERNET.FR

UNE FORMULE DE DÉPÔT-VENTE UNIQUE EN FRANCE
DEPOSEZ (ENVOYEZ) VOS LOGICIELS NOUS NOUS OCCUPONS DE LES VENDRE ET NOUS NE PRENONS QUE 20 % DE LEUR PRIX DE VENTE
COTATION RAPIDE PAR TEL AU 05 61 32 76 76

JEUX PC CD-ROM OCCASIONS

18:39 VF	130 F
3 EME MILLENAIRE	230 F
3D ULTRA PINBALL LE CONTINENT PERDU OEM	100 F
ADIDAS POWER SOCCER	280 F
AGE OF SAIL VF	230 F
AIR WARRIOR 2 NF SANS DOC	150 F
AIR WARRIOR 2 VO	170 F
ALERTE ROUGE MISSION TAIGA	90 F
ALERTE ROUGE VF	200 F
ALIEN TRILOGY	150 F
ALIEN TRILOGY VO OEM	90 F
ANDRETTI RACING NF	230 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY + WAR WIND VO OEM	180 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	140 F
ARE YOU READY & ALERT	90 F
ARMORED FIST 2 VO OEM	190 F
ASTERIX LE DEFI DE CESAR VF	150 F
ATF GOLD VF	200 F
ATOMIC BOMBERMAN	180 F
BATAILLE DE GETTYSBURG*VF (LA)	230 F
BATTLEGROUND : LA BATAILLE DES ARDENNES VF	230 F
BATTLESPIRE	250 F
BIRTHRIGHT VF	210 F
BOUCLIERS DE QUETZACOALT (LES)	190 F
C&C SOLE SURVIVOR ONLINE	250 F
CAPITALISM VF	200 F
CAPITALISM VO	200 F
CHAOS CONTROL	200 F
CHRONOMASTER NF	180 F
CLOSE COMBAT 2	230 F
COMMAND AND CONQUER VF + OPERATION SURVIE VF	250 F
COMMAND&CONQUER + OPERATION SURVIE	200 F
CONQUEST EARTH VF	225 F
DARK COLONY	200 F
DARK FORCES 2 : JEDI KNIGHT	200 F
DARK REIGN VF	130 F
DARKLIGHT CONFLICT VF OEM NO	90 F
DARLIGHT CONFLICT VF-N0	200 F
DEADLOCK VF	150 F
DEMONS ET MANANTS VF	190 F
DIABLO NF	150 F
DRAGON LORE 2 VF	200 F
DUKE A WASHINGTON	110 F
duke in washington	130 F
DUKE OEM+LIVRE	100 F
DUNGEON KEEPER VF	130 F
ECSTATICA 2	190 F
EF 2000 DOS VF	130 F
ESPIONS DU FUTUR (LES)	200 F
EXTREME ASSAULT VF	190 F
F 22 LIGHTNING 2 VO	170 F
F/A-18 HORNET 3.0 VO	190 F
F1 GP2 OEM + DOC	90 F
F1 RACING OEM	210 F
F22 LIGHTENING 2 VO OEM	90 F
F22 LIGHTNING 2 VF	200 F
FALLEN HAVEN	200 F
FIFA 98	250 F
FIFA SOCCER MANAGER	190 F
FLIGHT SIMULATOR 6.0	310 F
FORMULA ONE	240 F
FORT BOYARD LA LEGENDE	150 F
FRONT DE L'EST	250 F
FS SCENARIO TOKYO POUR FS 5.1 ET 6.0	90 F
FSFX	150 F
G-NOME VO OEM	90 F
G-POLICE	290 F
GEARHEADS	90 F
GRAND PRIX MANAGER VF	190 F
GTA NF	270 F
GUY ROUX MANAGER 98 VF	220 F
HELLFIRE	110 F
HERCULE	210 F
HEXEN 2 VF	150 F
HOLIDAY ISLAND VF	250 F
HYPERBLADE VO OEM	90 F
I-WAR VF	240 F
IF 22	240 F
IM1A2 ABRAMS	180 F
IMPERIUM GALACTICA VF	250 F
INCUBATION BATTLE ISLE 4	220 F
INDEPENDANCE DAY	90 F
INDEPENDENCE DAY	200 F
INTERACTIVE SAILING F	200 F
JSF VF	280 F
KAMA SUTRA PLANET	200 F
KKND	160 F
LANDS OF LORE 2 VF	210 F
LEGACY OF KAIN	150 F
LINKS LS 98 VO	200 F
LORDS OF THE REALMS 2 VF	90 F
MAGIC BATTLEMAGE OEM VO	90 F
MAGIC BATTLEMAGE VF	220 F
MAGIC L'ASSEMBLÉE	290 F
MAXIMUM FORCE OEM + DOC	230 F
MECANOID	110 F
MEN IN BLACK VF	200 F
MIROIR DU KOFUN (LE)	230 F
MISSION TAIGA OEM	90 F
MOTO RACER OEM	180 F
MYST VF W 3.1 OEM + DOC	120 F
NASCAR RACING 2 VO	170 F
NETSTORM	270 F
NETWORKS	150 F
NINE VF	240 F
NOVASTORM	200 F
OUTLAWS NF	220 F
PANDEMONIUM	200 F
PHANTASMAGORIA 2 VF	220 F
POD GOLD	140 F
POD GOLD OEM	120 F
PRIVATEER 2 COLLECTOR	130 F
PRO-PINBALL TIMESHOCK OEM	150 F
QUAKE 2 NF	270 F
QUAKE MISSION PACK N°1	110 F
quake mission pack n°2	90 F
REDNECK RAMPAGE	90 F
RESIDENT EVIL VF	220 F
RISING LANDS	250 F
SABRE ACE VF	230 F
SAND WARRIORS VF	220 F
SCENARIO DISK WARCRAFT 2 VO	90 F
SCORCHER	200 F
SCORCHER VO OEM	90 F
SECRET DU TEMPLIER (LE)	150 F
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	150 F
SEGA RALLY SANS BOITE	190 F
SETTLERS 2	90 F
SEVEN KINGDOMS VF	260 F
SHADOWS OF THE EMPIRE	230 F
SONIC CD	200 F
SPEEDBOAT ATTACK	170 F
TEMPTATION OEM+DOC	80 F
TEST DRIVE 4	260 F
TIME LAPSE	150 F
TOMB RAIDER 2	200 F
TOMB RAIDER VF	130 F
TONE REBELLION VF	230 F
URBAN RUNNER	240 F
VIRTUA FIGHTER PC OEM VO	90 F
WAGES OF WAR VO	170 F
WAGES OF WAR VO OEM	90 F
WORLD FOOTBALL 98 VF	200 F
WORLD RALLY FEVER+LOST EDEN	80 F
X-MEN	100 F
X-WING VS TIE FIGHTER	180 F



RESERVEZ VOS JEUX D'OCCASIONS
AUTRES TITRES SUR DEMANDES

JEUX À 50 FRS

3D ULTRA PINBALL OEM
ACTION EURO SOCCER
ACTUA SOCCER
ALIEN ODYSSEY OEM
ALIEN TRILOGY VO
ALIENS
APACHE LONGBOW VF OEM+DOC
ASCENDANCY
BATAILLES DU PACIFIQUE
CAR AND DRIVER
CIVIL WAR VF
CONQUEST OF THE NEW WOLRD VF
CONSPIRACY
CREATURE SHOCK
CRUSADER NO REMORSE OEM
CYBERMAGE OEM
CYCLONE VF
DARK FORCES VF
DOOM 2
DUKE NUKEM 3D
EARTHSIEGE 2 NF
ECSTATICA
F 1 GRAND PRIX
FADE TO BLACK
FADE TO BLACK OEM
FADE TO,BLAKE
FIFA 96
FIFA 96 VF OEM + NOTICE
FINAL DOOM
FRANKENSTEIN OEM
FURY 3
GREATEST
HEART OF CHINA D7 VO
HERETIC
HI-OCTANE OEM
INDY CAR RACING NF OEM
INDYCAR
INDYCAR OEM+DOC
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER D7
INTERNATIONNAL SOCCER
ISHAR 1 D7
JOHNNY BAZOOKATONE
JURASSIC PARK D7 OEM + CYBERACE D7 OEM
KASPAROV'S GAMBIT
KICK OFF 96
KKND
LIGHTOUSE OEM AVEC DOC INTERIEUR VO
LORDS OF THE RALM 2 VF OEM + DOC INTERIEUR
LOST EDEN VF
MAX
MDK VF
MEGARACE OEM + DOC
NASCAR RACING
NBA LIVE 97 VF
OUTPOST VF OEM
OVERLORD
PITFALL OEM
PLAYER MANAGER 2
POD OEM
POLICE QUEST OPEN SEASON DARYL
POWER DRIVE NF OEM
PRIMAL RAGE OEM DOC
PRISONER OF THE ICE OEM
RALLY CHAMPIONSHIP
REBEL ASSAULT
REBEL ASSAULT 2 OEM
ROME AD 92 NF D7
SCORCHER VO
SEGA PC BOITE
SENSIBLE WOLRD SOCCER
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SHADOW OF THE COMET
SHOCKWAVE ASSAULT OEM+NOTICE
STAR TREK OEM+DOC
SU-27 FLANKER VF
VIRTUAL KARTS
WAR WIND VF
WINGS OF GLORY
WOLFPACK NF
X-WING COLLECTOR NF
YODA STORIES

ACCESSOIRES D'OCCASIONS

ADAPTATEUR COULEUR POUR EPSON 820	100 F
BOITIER CRISTAL POUR CD (PAR 10)	10 F
CARTE DECOMPRESSION MPEG 1 + 6 CDS	750 F
CARTE MATROX M 3D	550 F
CARTOUCHE STREAMER 80 MO X5	200 F
CLAVIER MIDI MARQUE GENERAL MIDI (128 SONS MIDI-16 PISTES)	1250 F
CREATIVE LABS TVCODER	700 F
DISQUETTE 3"1/2 (PAR 10)	20 F
DITTO 2GB INTERNE + UNE CARTOUCHE	600 F
JOYSTICK F-16 FLCS	750 F
JOYSTICK SIDEWINDER MICROSOFT	130 F
MODEM OLICOM 14400 BPS INTERNE	150 F
PROC 486 SX 25	30 F
SOUNDBLASTER 16 + KORG WAVE UPGRADE	400 F

JEUX PC CD-ROM NEUFS

2 EME MONDE	219 F
3 EME MILLÉNAIRE (LE)	289 F
3D PINBALL : LE CONTINENT PERDU	199 F
688 I HUNTER KILLER	319 F
7 TH LÉGION	309 F
ACCROSS THE RHINE	265 F
ACHTUNG SPITFIRE	349 F
ACTUA SOCCER 2	289 F
ACTUA TENNIS	305 F
ADIDAS POWER SOCCER VF	325 F
AGE OF EMPIRE	319 F
AGENT AMSTRONG	269 F
AH 64D LONGBOW 2 VF	329 F
AMOK VF	295 F
AIR WARRIOR 3 OEM	199 F
ARMORED FIST 2 NF	299 F
ARMORED FIST 2 VO	249 F
ASSAULT RIGS	285 F
ATLANTIS VF	319 F
ATOMIC BOMBERMAN	259 F
AZRAEL'S TEARS	329 F
BALANCE OF POWERS	129 F
BATTLE GROUND GETTYSBURG	335 F
BATTLE ISLE 4 : INCUBATION	279 F
BATTLE SPIRE NF	319 F
BATTLEGROUND : NAPOLEON IN RUSSIA NF	299 F
BATTLE ZONE	319 F
BIRTHRIGHT VF	299 F
BLADE RUNNER	315 F
BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	275 F
BRITISH OPEN GOLF	259 F
BUST N MOVE 2	259 F
BYZANTINE THE BETRAYAL VF	299 F
C&C ALERTE ROUGE VF	299 F
C&C RED ALERT	249 F
C&C MISSION MAD	125 F
C&C MISSION TAIGA	125 F
CAPITALISM PLUS VF	299 F
CHASM	219 F
CHESS SYSTEM TAL	259 F
CHRONICLE OF THE SWORD VF	295 F
CLOSE COMBAT 2 : A BRIDGE TOO FAR	325 F
COMANCHE 3 VF	335 F
CONSTRUCTOR	329 F
CROC :THE LEGEND OF GOBBOS	199 F
CROISADES (LES)	349 F
DAGGERFALL NF	145 F
DARK COLONY	289 F
DARK EARTH	315 F
DARK FORCES 2 : JEDI KNIGHT	279 F
DARK REIGN	179 F
DARK REIGN OEM	99 F
DEEPER DUNGEONS VF	119 F
DEMENTIA VF	299 F
DÉMONS ET MANANTS	275 F
DESTINY	299 F
DIABLO + TAPIS SOURIS	219 F
DREAMS TO REALITY	315 F
DUKE NUKEM 3D ATOMIC PACK	195 F
DUKE NUKEM A WASHINGTON	169 F
EARTH 2140 VF	249 F
EASTERN FRONT	299 F
ECSTATICA 2 VF	275 F
ENTRAINEUR 2 97/98	309 F
EVOLUTION THE GAME OF INTELLIGENT LIFE	259 F
EXCALIBUR 2555 AD	309 F
EXTREME ASSAULT VF	275 F
F 1 GRAND PRIX 2 VF	179 F
F 1 RACING SIMULATION VF	279 F
F 16 FIGHTING FALCON VF	299 F
F 22 AIR DOMINANCE FIGHTER	319 F
F 22 LIGHTNING 2 VF	299 F
F 22 RAPTOR	319 F
FIFA 98 VF	315 F
FIFA 98 OEM	249 F
FIFA SOCCER MANAGER	275 F
FINAL CONFLICT OEM	249 F
FLIGHT SIMULATOR 98 VF	379 F
FLIGHT UNLIMITED 2	299 F
FLYING CORPS GOLD 2.0 VF	179 F
FRONT DE L'EST	319 F
G-POLICE NF	369 F
GAMES FACTORY (THE)	339 F
GTA VF	339 F
GUY ROUX MANAGER 98	279 F
HEAVY GEAR NF	345 F
HELLFIRE VF	139 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 DELUXE	129 F
HEXEN 2	219 F
IMPERIALISM VF	319 F
IMPERIALISMS VO	199 F
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	309 F
INTERSATTE 76 VF	299 F
JETFIGHTER 3 DELUXE VF	249 F
JOHN MADDEN 98	315 F
JOINT STRIKE FIGHTER	359 F
JONAH LOMU RUGBY VF	335 F
JOURNEYMAN PROJECT 3 : L'HÉRITAGE DU TEMPS	309 F
KICK OFF 98	249 F
LANDS OF LORE 2VF	335 F
LINKS LS 98 VF	365 F
LORDS OF MAGIC	329 F
LORDS ROYAL EDITION	299 F
LUCKY LUCKE	199 F
MEAT PUPPET NF	249 F
MEN IN BLACK VF	309 F
MERIDIEN 59	149 F
MONOPOLY STAR WARS VF	335 F
MONOPOLY VF	259 F
MOTO RACER VF	299 F
MYST VF + DECOR CLAVIER	219 F
MYSTERIES OF THE SITH VF (ADD ON JEDI KNIGHT)	139 F
MYTH THE FALLEN LORDS	329 F
NBA LIVE 98 VF	315 F
NEED FOR SPEED 2 SE VF	315 F
NETSTORM NF	335 F
NHL 98 VF	299 F
NUCLEAR STRIKE VF	315 F
ODDWORLD + CD AUDIO	295 F
OPERATION PANZER	315 F
OTHELLO VF	145 F
OUTLAWS VF	319 F
PANDEMONIUM 2	199 F
PANDORA DIRECTIVE + LOST EDEN VF	149 F
POD GOLD	169 F
POWER CHESS VF	279 F
QUAKE 2	339 F
QUAKE 2 OEM	249 F
RAYMAN GOLD	219 F
RED BARON 2 NF	329 F
RED LINE RACER VF	285 F
RESIDENT EVIL	275 F
RIVEN VF	345 F
SABRE ACE	295 F
SCRABBLE 2 VF	339 F
SCREAMER RALLY	225 F
SETTLERS 2 GOLD EDITION	259 F
SEVEN KINGDOMS NF	329 F
SID MEIER S GETTYSBURG	309 F
SIM CITY 2000 + THEME HOSPITAL VF	309F
SKI RACING VF	279 F
STARCRAFT NF	299 F
TEST DRIVE 4 VF	329 F
THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND 3 VF	295 F
TOCA TOURING CAR	279 F
TOMB RAIDER 2 VF	299 F
TOMB RAIDER 2 OEM	249 F
TOMB RAIDER VF + UNDER A KILLING MOON VF	279 F
TOTAL ANNIHILATION	299 F
TUROK VO	249 F
UBIK	379 F
UPRISING VF	299 F
VERSAILLES VF	339 F
VISITEURS (LES) : LE JEU	299 F
WARCRAFT 2 PACK DELUXE VF	179 F
WING COMMANDER PROPHECY	329 F
WORLD FOOTBALL 98 VF	259 F
WORMS 2 VF	309 F
X-COM APOCALYPSE	315 F
X-WING VS TIE-FIGHTER NF	259 F
ZORK 2 VF : GRAND INQUISITOR	319 F

OPÉRATION PACK

X-WING VS TIE-FIGHTER + BALANCE OF POWER + TEE-SHIRT STAR WARS ÉDITION LIMITÉE = 389 F ~~439 F~~

DARK REIGN + RED ALERT = 299 F ~~378 F~~

TUROK + QUAKE 2 = 469 F ~~698 F~~

TOTAL HEAVEN (SETLLERS 2 + CIV 2 + SIM CITY 2000) = 345 F

3DFX2 MAXI 12 MO 1950 F

JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 990 F

SHOOT SYSTEM
C'EST AUSSI UNE SALLE
RESEAU DE
6 MICROS 17" AVEC 3DFX2
30 F DE L'HEURE
TARIFS DEGRESSIFS
SOIREE A THEMES
RÉSERVATION RECOMANDÉE

C'EST AUSSI UN CATALOGUE
DE LOGICIELS DE PLUS DE
10.000 REFERENCES

Photos non contractuelles - Les prix sont modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles et sous réserves d'erreurs typographiques. Prix valablé du 25/03/98 au 1/05/98. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Bon de commande à expédier ou faxer à SHOOT SYSTEM 29 av. JULES JULIEN 31400 Toulouse Tél. : 05 61 32 76 76 fax : 05 61 32 76 00

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville .... Tél. ....

Paiement par chèque à l'ordre de "SHOOT SYSTEM", CCP, mandat, CB, Contre remboursement.

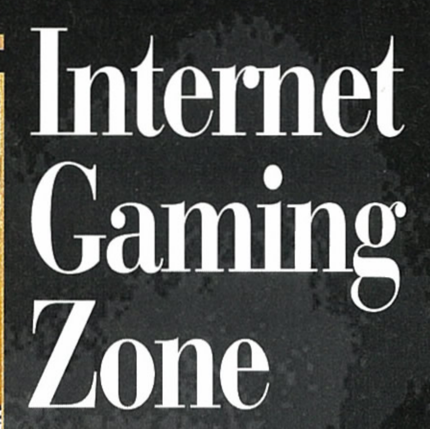
Signature :

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX
PORT=40 FRS/MATERIEL=60FRS/CT RBT=28FRS	TOTAL + PORT + CT RBT	

(OBLIGATOIRE POUR PAIEMENT CB)

CB N°_________________________________ DATE EXP __/__

Microsoft Gamestock 98



Eh oui, la Zone, c'est aussi ça !



Au cours du printemps, la Zone supportera également Netscape Communicator 4.0 : encore plus de chair à sabre laser en vue !

Internet Gaming Zone

Ils sont une centaine de personnes là-bas, à Seattle, qui travaillent exclusivement pour le jeu sur Internet. Vous vous rendez compte ? L'équivalent d'une PME employée à temps complet depuis un an et demi sur ce qui n'est qu'un bêta-test. Eh oui ! On a tendance à l'oublier, mais l'Internet Gaming Zone n'est encore considérée par Microsoft que comme un bêta-test. Modestie ? Non : réalisme. Internet n'a pas encore généré de schéma économique réellement valable. Le cuisant échec enregistré par MSN (Microsoft Network) le leur rappelle assez amèrement... Mais Billou croit en Internet. Il y croit depuis longtemps. On lui en ferme la porte ? Qu'à cela ne tienne, il entrera par la fenêtre. Ce sera tout gentil au début, libre d'accès et tout et tout. Ça rendra service et les gens y viendront, de plus en plus de gens. Et puis ça deviendra incontournable. Et puis les autres éditeurs de jeux, qui n'auront pas réalisé à temps le potentiel que représente Internet, se retrouveront comme des couillons face à leurs clients, sans aucun support comparable à leur offrir pour qu'ils puissent jouer via le Net. Alors ils iront voir Billou, et ils paieront pour profiter de son système bien rodé. Et le système aura tellement de succès que Billou sera en possession de monstrueuses banques de données. Et que croyez-vous qu'il puisse faire de monstrueuses banques de données et d'un système de communication à l'échelle planétaire aussi performant ? Bah, l'avenir nous le dira bien assez tôt, si vous voulez mon avis. Fin du délire.

Qu'en est-il aujourd'hui de la Zone ? La Zone, c'est avant tout un succès qui va croissant, avec plus d'un million de personnes enregistrées en moins d'un an et demi, avec plus de 6 500 connectés en simultané pendant les heures de pointe, avec plus de 1,5 million de parties hébergées chaque mois. La Zone, c'est la garantie de trouver des adversaires à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, quel que soit le jeu. La Zone, ça dépote grave de grave. 27 titres y sont actuellement accessibles pour le jeu en multi, répartis entre quatre catégories distinctes : celle des petits jeux de cartes et de plateau, comme le bridge ou les échecs (libre d'accès) ; celle des jeux IPX ou DirectPlay, comme Warcraft II ou MechWarrior 2 (libre d'accès) ; celle des jeux TCP/IP, comme Age of Empires ou Jedi Knight (libre d'accès) ; et plus récemment celle (payante) des jeux développés spécifiquement pour le Net, comme Fighter Ace, Asheron's Call ou UltraCorps..

En 1998, tous les efforts de Microsoft porteront bien évidemment sur ces deux dernières catégories. La catégorie des jeux TCP/IP (le ZoneMatch) ne supporte aujourd'hui que les titres de Microsoft, de Lucas Arts et de Hasbro Interactive. Mais d'autres éditeurs devraient rejoindre le mouvement dans le courant de l'année, éditeurs dont Microsoft refuse encore de dévoiler les noms. Cette catégorie restera libre d'accès pour les joueurs. Le paiement ne touchera que la dernière catégorie, celle des jeux dédiés à Internet (les "premium games" qu'ils appellent ça). Pour une centaine de francs par mois et par jeu (prix actuellement pratiqués sur Fighter Ace), vous pourrez participer à autant de parties que vous le voulez. Le premier titre de cette catégorie, Fighter Ace, développé par VR-1, est un simulateur de combat aérien de la Seconde Guerre mondiale. Il permet à plus d'une centaine de joueurs de s'affronter en simultané, sous de multiples formes et dans le cadre de multiples arènes. Il sera testé dans les pages Réseau de Joy le mois prochain. Microsoft, qui estime que cette dernière catégorie réalisera environ 20 % du trafic global de la Zone à la fin de l'année, lancera deux autres jeux d'ici la fin de l'année : Asheron's Call et UltraCorps (cf. encadrés).



Asheron's Call

GENRE : JEU DE ROLES MULTIJOUEUR
DÉVELOPPEUR : TURBINE ENTERTAINMENT
EDITEUR : MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 1998

Asheron's Call reprend exactement le même principe que Meridian 59, avec personnage à créer et à faire "vivre" au sein d'une communauté de milliers d'autres personnages, mais aussi avec une volonté d'immerger le joueur apparemment beaucoup plus poussée. Tout est prévu pour accueillir les débutants, comme pour offrir des défis sans fin aux joueurs les plus expérimentés et pour favoriser à mort l'interaction entre tous les joueurs. Évidemment, tout ce réseau de joueurs sera cimenté par de multiples allégeances et tout un système de guildes et de récompenses. L'histoire et les missions évolueront avec le temps, en s'adaptant aux goûts et aux souhaits de la communauté. L'environnement, extensible à volonté, se calera également sur les besoins des joueurs et s'enrichira régulièrement de nouveaux mondes.

La création de votre personnage vous permettra de définir très précisément votre apparence physique, tout comme vos nombreuses





La fenêtre "action" offre une très grande liberté de mouvement. Et en plus, c'est plutôt joli à regarder.

caractéristiques, à ceci près que votre choix initial ne vous enfermera en rien dans un type de quête ou de développement de votre personnalité : toutes les compétences resteront en permanence accessibles à n'importe quel joueur. Tout un programme !

UltraCorps

GENRE : STRATÉGIE MULTIJOUEUR
DÉVELOPPEUR : VR-1
EDITEUR : MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ OU AUTOMNE 1998

Dominer l'univers, voilà ce que vous propose UltraCorps, rien de moins. Tous les ingrédients du jeu de stratégie au tour par tour sont présents : gestion des ressources, développement de nouvelles technologies et de nouvelles armes, création et gestion d'armadas spatiales, colonisation ou protection de planètes, signature de traités commerciaux ou d'alliances militaires, allégeances entre joueurs... Un système de messageries et de newsgroups, au sein même du jeu, permettra la communication entre joueurs.

À n'importe quel moment, vous pourrez accéder à toutes sortes d'informations sur tous les paramètres du jeu, lesquels évolueront au cours des parties, en fonction des actions de chacun. Ainsi, l'équilibre économique et la carte politique seront-ils recalculés à chaque tour par la machine serveur, obligeant les quelques milliers de joueurs que peut accueillir UltraCorps à continuellement s'adapter.

Côté logiciel, UltraCorps ne nécessite que Netscape ou IE4 : aucun téléchargement à effectuer. De plus, le système de tours permettra d'éviter les temps de latence entre actions. Un jeu dédié à Internet qui évite tous les mauvais côtés d'Internet : quelle classe !



Vous incarnerez l'une des 14 races aliens disponibles... A condition de maîtriser cette quinzième langue alien qu'est l'anglais.



L'interface est super bien foutue. En quelques clics, on dirige sa flotte spatiale comme si de rien n'était. Et zou ! C'est parti.

Bill Browser

N'allez pas croire qu'on en veuille particulièrement à Billou, mais il est bon de rappeler, encore et sans cesse, qu'une petite mesquinerie vient entâcher la jolie Zone : impossible (comme sur tous les sites Microsoft intéressants) de s'y connecter si l'on a désactivé les cookies. (Sous ce nom sympatoche se cache la pire invention du Net : à chaque fois que vous vous connectez sur un site QUEL QU'IL SOIT, le dossier cookies en garde une trace. Et n'importe quel site peut lire ce cookie. Big Brother remercie Billou de sa collaboration.) En revanche, on pourra bientôt (enfin !) fréquenter ce site si l'on utilise Netscape Communicator 4.



Preview

JEU DE RÔLES
PC CD-ROM
EDITEUR
NEW WORLD COMPUTING
DÉVELOPPEUR 3DO
SORTIE PRÉVUE MAI





▲ *C'est pas du graph de trolls, ça, mon bon monsieur.*

Might & Magic VI
The Mandate of Heaven



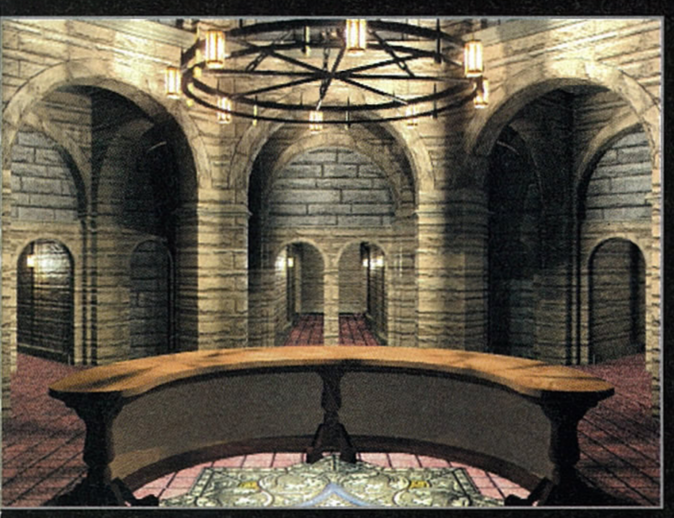


▲ *Une intro bien sympathique, comme on les aime. Oh oui alors !*

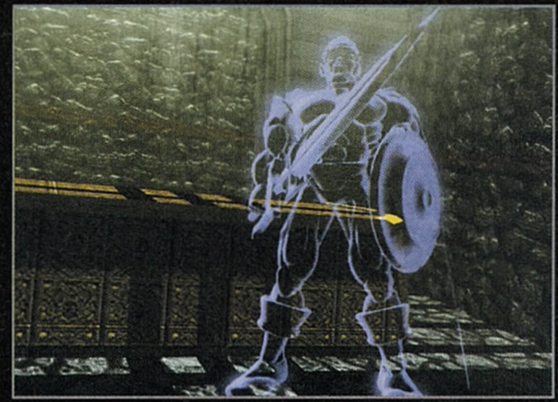
◀ *Les fameuses fontaines sont toujours au rendez-vous.*

Voilà le genre de truc qui vous met une bonne claque temporelle dans le museau. Might & Magic, putain, ça remonte à 1986. Vous vous rendez compte, douze ans pendant lesquels se sont vendus (d'après le dossier de presse) plus de trois millions cinq cent mille unités. Moi je dis respect, si tant est que ce chiffre soit exact. Bref. Du jeu de rôles comme on n'en n'avait pas vu depuis Daggerfall, voici donc ce qui vous attend pour ce sixième épisode. Remarquez, c'est aussi ce qui vous avait attendu pour les cinq précédents, mais c'est histoire de parler, quoi. Ceux qui ont suivi un tant soit peu la saga devraient connaître un certain roi Roland, mystérieusement disparu comme toute bonne disparition qui se respecte. Depuis ce drame, la dynastie du prince régent, Nicolai Ironfist, censé assurer la pérennité du royaume en attendant la mystérieuse réapparition, a toutefois un peu de mal à tenir le cap.

En effet, les désastres se succèdent dans le pays alors que le haut conseil et le régent ne pensent qu'à s'en mettre plein les fouilles. Profitant de ce climat malsain, un nouveau culte, dénommé le Jugement Dernier, est en train de se former et de foutre un bordel millénariste du feu de Dieu. Du coup, des rumeurs populaires prétendent



▲ Certains endroits sont uniquement en 2D.



Du jeu de rôles comme on n'en avait pas vu depuis Daggerfall

que les Ironfist ont perdu le "Mandate Of Heaven", le droit divin qui leur permet de régner. Et c'est là que vous intervenez, pile poil.



Retour aux sources

En tant que chef d'un groupe de quatre aventuriers (nains, magos, guerrier, etc.), vous irez donc à la découverte du monde d'Enroth, rempli d'énigmes, d'intrigues et de monstres, le tout dans la plus pure tradition du genre. Moult donjons, villages, plaines et châteaux seront ainsi à explorer, le tout dans un environnement entièrement 3D. Deux moteurs sont ainsi utilisés pour recréer le monde externe (Horizon) et interne (Labyrinth), le premier autorisant des déplacements verticaux (sort de vol) et autres effets météo, le second gérant plus spécifiquement les sources de lumière. Sans trop entrer dans les détails, disons également que l'aventure est dynamique dans le sens où un facteur "gloire et rumeurs" influera sur le déroulement des





Votre JOYSTICK pour 24 F

C'est possible !

1 an de JOYSTICK

259 F au lieu de 418 F

soit 159 F d'économie !



joystick 91
EXCLUSIF La démo jouable de
BATTLEZONE
MIEUX QUE MECHWARRIOR 2 !
MAIS AUSSI : Interstate '76 Arsenal, Myth, Sanatorium, Sabre Ace, NBA Live 98, F/A 18 Korea, Montezuma's Return, The Golf Pro, Front de l'Est, Gruesome Castle
Windows 95 uniquement
SKYROCK

JOYSTICK le magazine des jeux PC

+ son CD-ROM PC rempli de démos, de patches, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...

+ de 38 % de réduction

Bulletin d'Abonnement

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

Oui, je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de ~~418 F~~, soit **159 F** d'économie

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :

- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre
- ☐ Carte bancaire n° └┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘

Date d'expiration └┴┘ └┴┘

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19└┴┘

Ordinateur : ST253

Pseudo* └┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘

(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)

Signature obligatoire

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N^{os}) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Tarifs étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.

Might & Magic VI
The Mandate of Heaven





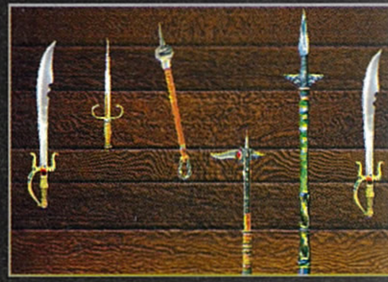
▲ *Créez vos persos comme dans tout bon jeu de rôles qui se respecte.*

opérations. Une centaine de personnages non joueurs seront présents, chacun d'eux vacant à ses petites occupations indépendamment de ce que vous faites ou ne faites pas. Par exemple, rien n'empêchera un donjon de s'agrandir ou de changer d'occupants entre deux visites. Une centaine de mini-quêtes seront également disponibles, ce qui devrait permettre une assez grande liberté d'action. Quinze provinces, un moteur de combat au tour par tour ou en temps réel, trois fins disponibles, voilà qui devrait mettre en appétit un bon nombre d'entre vous. Ah oui, le soft sera Direct 3D mais il n'y aura apparemment pas de mode natif pour la 3Dfx. Tant pis, ça a l'air bien mimi quand même. Daggerfall n'a qu'à bien se tenir.

Fishbone





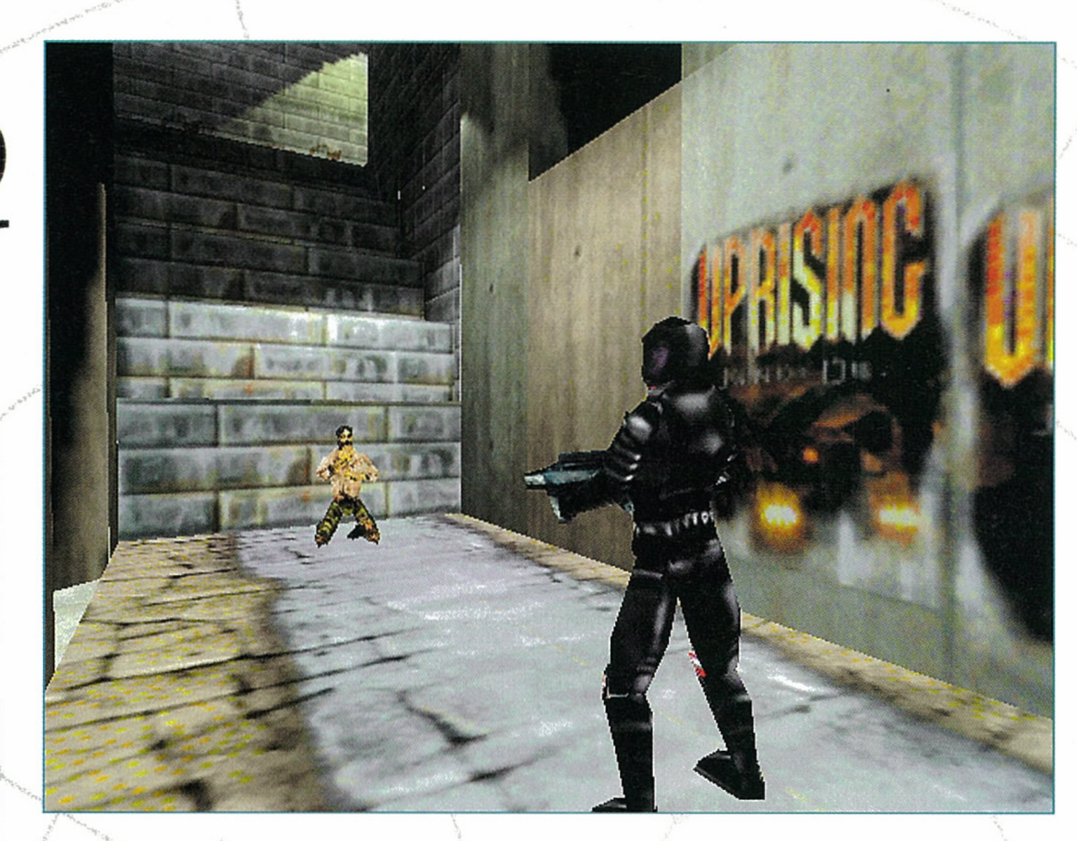


◀ *Des combats soit au tour par tour, soit en temps réel.*

Gros Plan

Les auteurs du décevant Uprising bossent d'arrache-octets sur un nouveau jeu, Requiem donc, qui cette fois sera un mélange d'aventure et d'action.

Fishbone





GENRE AVENTURE/ACTION
EDITEUR 3DO
DÉVELOPPEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

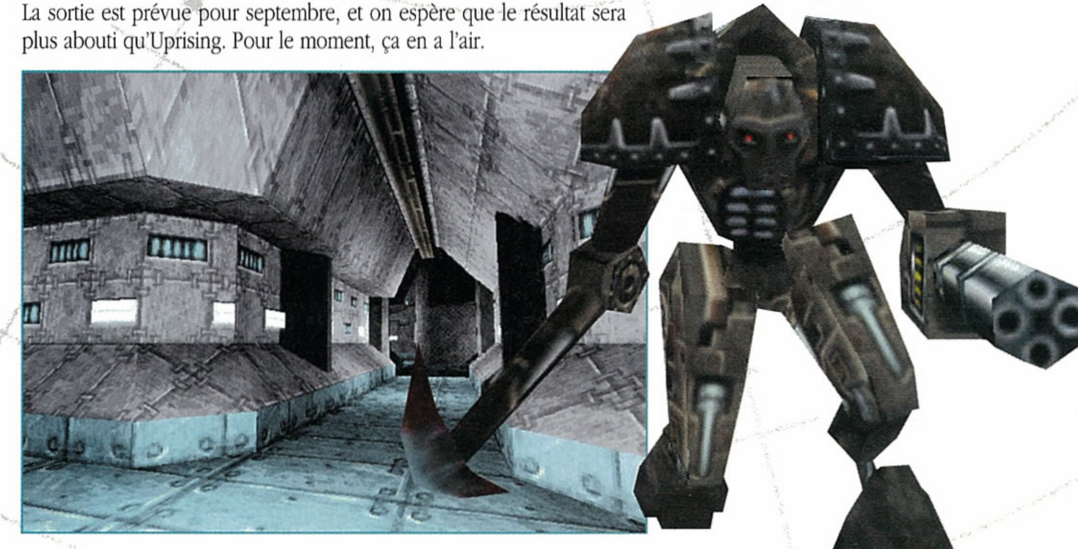
Requiem
Wrath of the Fallen





Ju d'action et d'aventure, comme vous voulez. Pour l'histoire, sachez que l'action... heu non merde, l'aventure, met en scène une légion d'anges rebelles (les Fallen) venus conquérir Creation afin de devenir plus surpuissants qu'un troupeau de Lord Casque Noir en période de chasse. Mais vous, rien à faire, vous êtes un ange loyal (un Chosen) et rien ne vous empêchera de mettre des bâtons dans les ailes des renégats. Vous allez leur voler dans les plumes quelque chose de bien, quoi. L'environnement est en full 3D, avec une ambiance très axée science-fiction. L'aventure... ah fait chier... bon, l'action consistera ainsi à faire le ménage façon tornade blanche, mais cependant il ne faudra pas buter tout le monde. Ah que non, sinon il n'y aurait plus... d'aventure (putain, faut avoir fait bac+10 pour être testeur, de nos jours). Du coup, bah vous parlerez à des gueux, vous placerez des charges explosives sur des vaisseaux, ce qui devrait donc vous changer un peu du boum-boum habituel. De plus, comme dans Jedi Knight, vous disposerez de pouvoirs divins qui vous permettront de lire dans les pensées, de contrôler d'autres créatures, de vous rendre invisible, ou encore de voler. Bah oui, ça a beau être un lointain cousin du perdreau, c'est quand même plus évolué, un ange. Enfin, un mode multi autorisera des fights impliquant jusqu'à huit volatiles. La sortie est prévue pour septembre, et on espère que le résultat sera plus abouti qu'Uprising. Pour le moment, ça en a l'air.



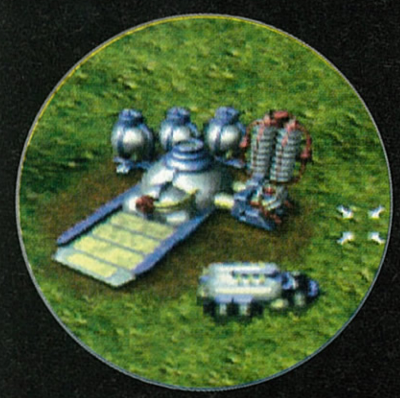


Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
EDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR BEAM SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE MAI



▲ *Une séquence d'intro qui rappellera Starship Trooper à certains.*



KKND 2



Kill, Krush'n Destroy premier du nom n'était pas... enfin je veux dire, il manquait un peu de... merde, je trouve pas le mot... pffff mais si, vous savez, quand c'est un truc raté... comment on dit déjà ? Bon tant pis, on va le faire autrement. Voilà, c'est ça, reset, hop, on recommence. Je disais donc, KKND premier du nom était un jeu de stratégie à fort potentiel, mais qui n'a malheureusement pas réussi à dépasser le stade de "un" sur l'échelle de Captain Igloo qui en compte pourtant huit. Et pourtant, à l'époque le genre n'était pas encore trop exploité, et il avait ses chances le bougre. Enfin bon, revenons au présent, maintenant que l'on ne peut plus faire un test sans tomber sur un ersatz de Dune 2. Quarante années ont passé depuis que vous avez terminé KKND (faites semblant, au moins), ce qui porte maintenant à 35 600 le nombre de lunes depuis l'holocauste nucléaire. Les rescapés se sont regroupés en plusieurs tribus, qui bien évidemment ne pensent qu'à une seule chose : s'étriper pour survivre et accessoirement piller les biens du voisin. Trois armées seront donc susceptibles d'être dirigées, chacune possédant bien entendu ses propres unités et bâtiments. Trois types de terrains seront également proposés, à savoir un environnement urbain, montagneux et désertique.

Trois, vous avez dit trois ?

Oui, comme les trois doigts de la main d'un menuisier. Pour justifier le titre KKND 2, vous pensez bien que les nouveautés ne s'arrêtent pas là. Ah non alors ! Vous disposerez ainsi de toutes nouvelles unités aériennes et amphibies, de diverses sources d'énergie (pétrole, vent), d'une quarantaine de missions non linéaires (on vérifiera ça au moment du test), de waypoints pour déplacer vos troupes, et enfin (si, si !), d'un mode multijoueur autorisant jusqu'à huit participants (de même que la personnalisation des unités).



▲ *Choisissez votre camp parmi les trois proposés.*



35 600 lunes [40 années] se sont levées depuis l'holocauste nucléaire



▲ *Certains éléments du décor sont destructibles, comme ce pont.*

Les asthmatiques de niveau 2 sont priés d'aller tout de suite aux urgences après la lecture de cette longue phrase. Visuellement parlant, le graphisme en a profité pour prendre un bon coup de jeune, ce qui n'était pas du luxe. Bon, on va s'arrêter là rapport au fait que c'est une preview, mais on va quand même se fendre d'une petite remarque concluante. Alors que Total Annihilation a remporté tous les suffrages, alors que StarCraft pointe le bout de son code, quelle place restera-t-il à KKND2, apparemment de facture assez classique ? Bah, on verra bien le mois prochain, comme on dit chez nous, les testeurs de niveau 4.

Fishbone



▲ *Produire, toujours produire, produire sans fin...*



▲ *Merde, on dirait les briefings de Fallout...*



▲ *Des unités qui ont l'air plutôt classiques.*

Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉV. SINGLE TRAC STUDIOS
SORTIE PRÉVUE MAI



Outwars

Suivant son petit bonhomme de chemin, Monsieur Billou de Seattle continue son entreprise de conquête du monde fabuleux des jeux sur PC. Outwars sera donc un soft de commando made in Microsoft. Pour situer un peu mieux les choses, rappelons que Blue Byte nous a récemment comblés avec Incubation, la référence actuelle en terme de combat au tour par tour à l'échellon sub-tactique. Ça fait classe comme mot "sub-tactique", non ? Hem, bon rien. Outwars sera un tantinet différent car en temps réel. Plus d'action, moins de réflexion, plus de bourrinage, moins de subtilité... bref, différent.

Le scénario vous place dans une vague guerre à l'échelle galactique, et vous vous voyez confier une petite poignée de CRS de l'espace chargés d'exterminer la racaille insectoïde. Chacune des missions du jeu vous propulsera donc dans des décors variés et propices à exploiter le large éventail de mouvements du "starship trooper" de base : courir, escalader, nager et même voler grâce à des jetpacks. Il sera évidemment possible de jouer à la poupée avec vos soldats : choisir leurs armes, leur équipement, les habiller, les déshabiller, tout ça, tout ça...

Bon élève, Microsoft a doté Outwars d'un support Direct3D. Mais seuls trois chipsets sont actuellement supportés : 3Dfx, Rendition et Permedia. Pour faire bon poids, bonne mesure, un mode réseau est aussi prévu en réseau local et sur eul' Net grâce au site maison : Internet Gaming Zone.

lansolo

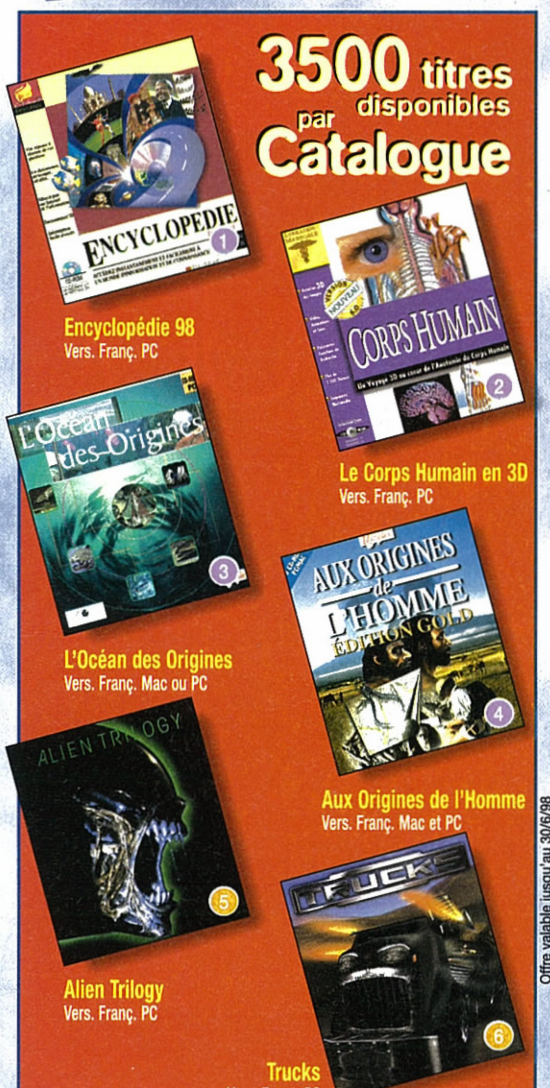
▲ Les réacteurs dorsaux sont tout indiqués pour la chasse au poulet de l'espace.





Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles



1 Encyclopédie 98 Vers. Franç. PC

2 Le Corps Humain en 3D Vers. Franç. PC

3 L'Océan des Origines Vers. Franç. Mac ou PC

4 Aux Origines de l'Homme Vers. Franç. Mac et PC





5 Alien Trilogy Vers. Franç. PC

6 Trucks Vers. Franç. PC










07 Ciné Movies N°1 95 Vers. Franç. PC — 08 Le Nu Artistique en 3D Vers. Franç. PC — 09 Radio FM Vers. Franç. PC — 10 Atlas du Monde et Almanach Vers. Franç. PC — 11 Dictionnaire Vivant Multi. Vers. Franç. Mac et PC — 12 Encyclopédie de la Sexualité Vers. Franç. PC — 13 Le Monde de Pasteur Vers. Franç. PC — 14 Mitterrand 1916-1996 Vers. Franç. PC

15 Creavitro Kit Vers. Franç. PC — 16 Print Master Vers. Franç. PC — 17 A4 Network Vers. Franç. PC — 18 Alien Virus Vers. Franç. PC — 19 Ar'kritz Vers. Franç. PC — 20 Chaos Control Vers. Franç. PC — 21 Conquest of the New World Vers. Franç. PC — 22 Crusade Vers. Franç. Mac et PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE



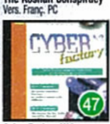
23 Cyberspeed Vers. Franç. PC — 24 Earth Siege 2 Vers. Franç. PC — 25 Gabriel Knight 1 Vers. Franç. PC — 26 Isis Vers. Franç. Mac et PC — 27 Lode Runner Vers. Franç. PC

Offre valable jusqu'au 30/6/98





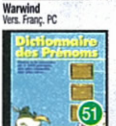


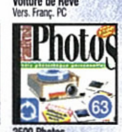










28 L'Univers du Jeu Vers. Franç. Mac et PC — 29 Mean 18 Not. Franç. PC — 30 Net Zone Vers. Franç. PC — 31 Predator 2 Not. Franç. PC — 32 Prisoner of Ice Vers. Franç. PC — 33 Raven Project Vers. Franç. PC — 34 Solar Crusade Vers. Franç. PC — 35 Space Quest 6 Vers. Franç. PC

36 Spaceship Warlock Vers. Franç. Mac et PC — 37 Stone Keep Vers. Franç. PC — 38 The Hive Not. Franç. PC — 39 The Koshan Conspiracy Vers. Franç. PC — 40 The Perfect General Vers. Franç. PC — 41 Time Gate, le Secret des Templiers Vers. Franç. PC — 42 Turrican 2 Not. Franç. PC — 43 Warwind Vers. Franç. PC

44 X-Men Vers. Franç. PC — 45 12 Cuisines du Monde Vers. Franç. Mac et PC — 46 Cyber Factory N°1 Vers. Franç. PC — 47 Cyber Factory N°2 Vers. Franç. PC — 48 Diplômes et Certificats Vers. Franç. PC — 49 Horoscope Chinois Vers. Franç. PC — 50 La Gym Vers. Franç. PC — 51 Le Dictionnaire des Prénoms Vers. Franç. Mac et PC

52 Les Pâtes et la Cuisine Italienne Vers. Franç. PC — 53 Neurotonic Futura Vers. Franç. PC — 54 Réalisez vos Etiquettes Vers. Franç. PC — 55 Réalisez vos Formulaires Vers. Franç. PC — 56 Réussir son Code de la Route Vers. Franç. PC — 57 Voiture de Rêve Vers. Franç. PC

58 Super Album 500 Photos couleurs Vers. Franç. Mac et PC — 59 Paintbrush Cliparts 15000 Images Vers. Franç. PC — 60 8250 Cliparts Vers. Franç. Mac et PC — 61 Polices Manuscrites Vers. Franç. Mac et PC — 62 3D Animation Vers. Franç. PC — 63 2500 Photos Vers. Franç. Mac et PC

3500 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique — Culture — Education — Eveil — Jeux — Loisirs — Professionnel — Science & Nature

Pour en savoir plus sur le Club :

- PAR TELEPHONE : DE FRANCE 0 836 670 505 (1,49F/mn)
- PAR TELEPHONE : DE L'ETRANGER 333 20 14 25 03
- PAR MINITEL : 3615 CECD (2,23F/mn)
- PAR INTERNET : http://www.cdclub.com

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : 3500 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

JK0498

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis : 1er N° — 2e N° — 3e N° — 4e N° — 5e N°

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 CD-ROM, je joins mon réglement de 88,90 F** (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 CD-ROM, je joins mon réglement de 137,90 F** (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM, je joins mon réglement de 186,90 F** (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM, je joins mon réglement de 235,90 F** (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon réglement de 284,90 F** (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F

108L

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° ____ Expire le ____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom ____ Prénom ____

Né(e) le ____ Tél ____

Adresse ____

Code Postal ____ Ville ____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date ____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

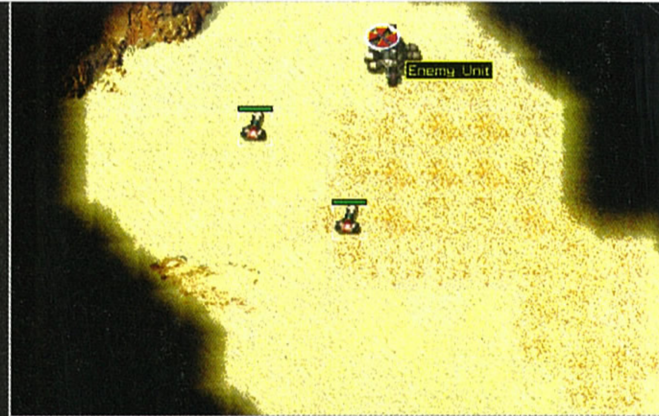
Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98. Photos non contractuelles.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

Preview

STRATÉGIE /TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
EDITEUR VIRGIN
DÉV. WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE MAI







Dune 2000

Dune a la vie dure. Les multiples bouquins écrits pas Frank Herbert avec ses suites à rallonge, le film et les jeux n'ont pas encore réussi à épuiser le sujet. L'Epice continue à aiguiser l'appétit des hommes. Dune 2000 n'est pas un nouveau jeu. Westwood ne cache pas que le but recherché est de donner un second souffle au célèbre Dune2 précurseur de Command & Conquer. Alors, a priori, on ne trouvera pas de nouvelles unités ou des missions inédites. Ce produit devrait être un simple lifting mais avec ajout du mode multijoueur. Les radins.

Vous vous souvenez de ses nuits passées à essayer de rayer de la carte atréides, harkonnen ou ordos ? Et le char qui permettait de rallier des unités ennemis ? C'était le bon vieux temps, que les nouveaux softs n'ont pas réussi à effacer des mémoires. Alors quand on me propose de rejouer à Dune 2 en plus beau, j'avoue que je ne crache pas dessus. Mais acheter un nouveau CD alors que l'on possède encore les disquettes de l'ancien Dune précieusement conservées dans un coffret doré à l'or fin, où est la nécessité ? Certes le mode multijoueur peut être fort intéressant, et si de plus quelques surprises sont dispatchées çà et là, pourquoi pas. Dans tous les cas, les nouveaux graphismes ne pourront que donner une seconde jeunesse. Le test nous dira si nos vieilles disquettes devront être remplacées.

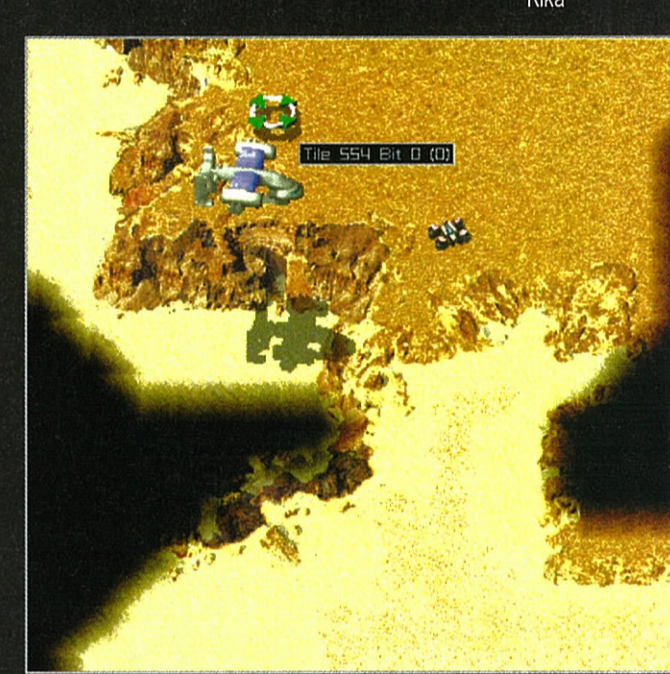
Kika



▲ La modélisation du ver s'est améliorée, admirez-le la gueule ouverte, gobant vos unités.



▲ La particularité de Dune était l'obligation de construire des soubassements pour pouvoir placer ses bâtiments dessus. Cette obligation disparaît, mais les soubassements restent.



ACTION
PC CD-ROM
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR RAGE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Roquettes, lasers et missiles de différentes sortes vous permettent d'allumer les aliens comme des allumettes.



Incoming

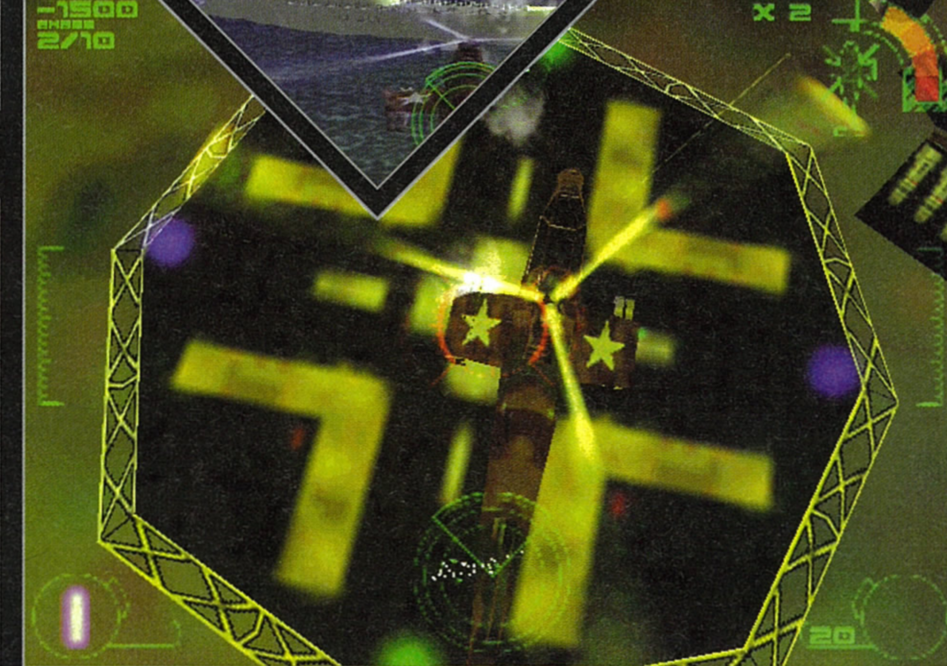


Incoming propose un scénario des plus classiques : les aliens débarquent sur la Terre et ils ne sont pas gentils. Vous n'êtes ni le président des États-Unis, ni un scientifique juif, ni même un homo (cf. Independence Day). Et pourtant, il se trouve que vous devez défendre la planète Terre contre ces créatures avides et monstrueuses (aucune n'a encore été aperçue, mais on les devine monstrueuses).

Annoncé comme un jeu d'action dernière génération, optimisé Pentium II, AGP, carte accélératrice et tout le tralala, Incoming promet un graphisme époustouflant et des effets de lumière sans précédent. Dès le premier coup d'œil, on reste sur le flanc. Le dicton «Choses promises choses dues», se vérifie ici . Il vous suffit d'admirer les quelques images récoltées pour vous en assurer.

Mais le jeu, pour connaître un

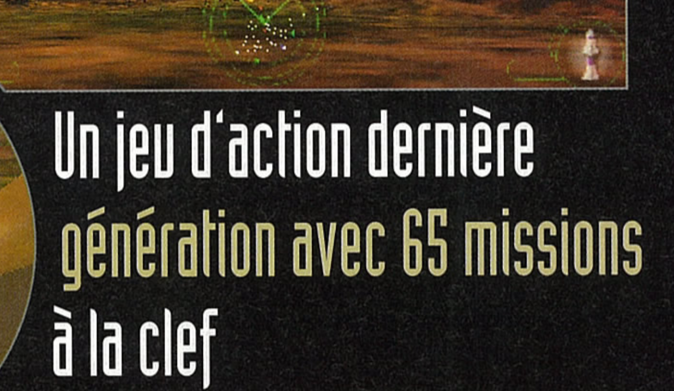
La lumière éclate pour le moindre phénomène, les couleurs claquent, on se croirait dans un spectacle son et lumière.



L'interface est d'une simplicité enfantine. Seules quelques touches clavier sont nécessaires pour diriger votre engin et tirer.



▲ Des niveaux sur la Lune vous attendent. On ne dit pas si les effets de gravité seront compris.



Un jeu d'action dernière génération avec 65 missions à la clef

certain succès, ne s'appuiera pas uniquement sur sa bonne bouille. Soixante-cinq missions sont prévues pour nous divertir en mode campagne, et si ça ne suffit pas, un mode arcade et un mode multijoueur lui confèreront une durée de vie confortable. Le principe original d'un shoot-them-up à base de véhicules y contribuera aussi. Plusieurs engins seront à votre disposition pour laminer vos ennemis. En fonction de vos missions de sauvetage, défense, attaque et autres, vous vous verrez attribuer tanks, tourelles, avions et hélicoptères. À vous de faire bon usage de leur armement pour réussir les niveaux. Les événements se dérouleront à une cadence effrenée. Quelques accalmies vous permettront de boire un coup rapidos pour vous rafraîchir les idées et même de réarmer et réparer vos véhicules.

Les combats, sur six mondes différents, vous offriront une large palette de paysages et de couleurs. Vous découvrirez la Lune et ses cratères mais aussi la mer, le désert et bien d'autres configurations qui vous permettront de révéler votre esprit tactique.

De prime abord, ce jeu a l'air vraiment fun et plein de promesses. Les commandes des engins semblent aisées et l'interface facile à comprendre. Le test à venir confirmera sans doute ces premières bonnes impressions.

Kika



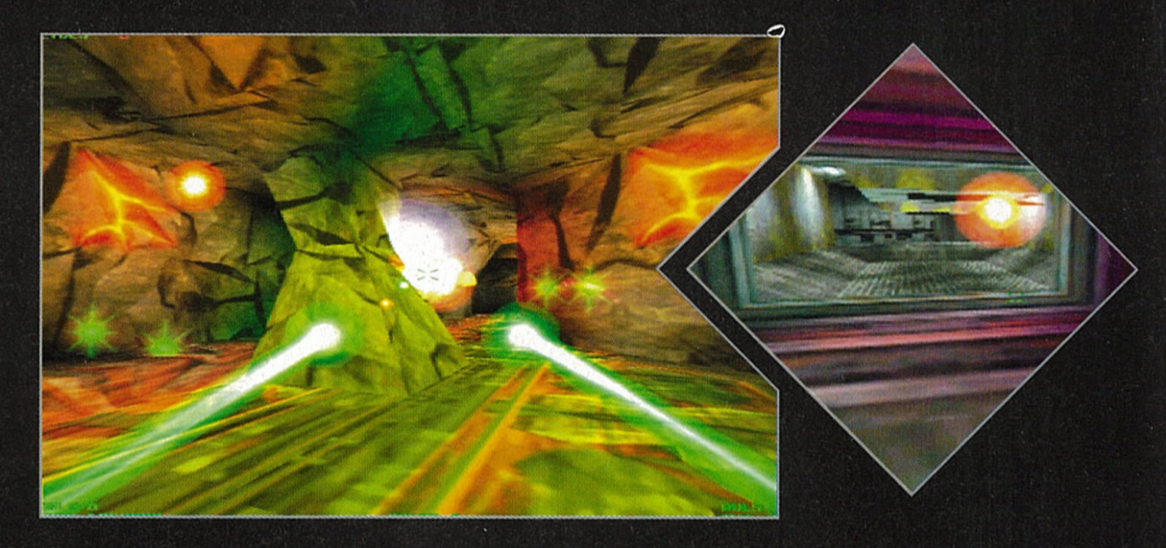


▲ Les véritables soucoupes volantes ! Ne vous privez pas de les tirer comme des pigeons d'argile !





ACTION
PC CD-ROM
EDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR PROBE ENTERTAINMENT SYSTEM
SORTIE PRÉVUE MAI



Forsaken

Cette fois, c'est au tour de l'année 2013 de se taper l'holocauste nucléaire. Tiens, un jour faudra dresser une liste des années 2000 qui n'ont pas été utilisées, comme ça pour passer le temps. 2013 donc, c'est l'année où des physiciens ont finalement trouvé comment manipuler la matière à son "niveau le plus basique" (sic). Manque de bol pour l'humanité, Roger, l'apprenti-physicien en CES du laboratoire, s'est un peu mélangé les boutons avec l'accélérateur de particules. Du coup, paf, la planète est détruite, son axe orbital se barre avec le concierge, et Mac Donald se trouve à court de boîtes de six. Heureusement - car il y a un heureusement - la terrible nouvelle parvient néanmoins aux oreilles des Grands Sénateurs de l'Impériale Théocratie, grâce à un Chronopost envoyé judicieusement peu avant la catastrophe. D'ailleurs, nous avons récupéré le texte : "Euh, désolé de vous déranger, m'ssieurs les six mateurs, mais j'a un peu merdé avec vot' célérateur de particbulles, là, faut venir vite. Nan, passque ça brûle partout et on commence à être à court de biafine." Signé : Roger la poisse.

▲ Là, c'est vous. Enfin "c'était vous", avant que vous ne vous explosiez le mou par les robots du coin.

▲ Seize bikers différents attendent que vous les embauchiez.



▲ Même le menu est en 3D.

▲ De l'action non-stop au programme.

Ènfourchez un monstre de textures accéléré 3D pour jouer les pillards



▲ Pas de doute, ça a la couleur de Descent, le goût de Descent, mais ce n'est pas Descent.



C'est bon d'avoir des amis dans les moments difficiles

Et je vous le donne en mille. Au lieu de venir nous sauver, ces enfoirés de Sénateurs se précipitent sur la planète pour rapatrier tout ce qui a de la valeur. Les salauds ! Ensuite, c'est au tour des mercenaires théocratiques de l'espace de venir se goinfrer, et c'est justement l'un d'eux que vous incarnerez. Chevauchant une moto puissamment armée, vous allez donc parcourir moult galeries à la recherche des richesses de l'ancien temps. À vous les mines infestées de défenses robotisées vous empêchant de mener à bien votre pillage, ce qui rappellera à la majorité d'entre vous Descent. Et voui, le principe est le même : action, action avec un peu d'action en plus. Mais bon, Forsaken a néanmoins le bon goût d'utiliser un moteur 3D reconnaissant les plus grandes marques de cartes 3D (le jeu est déjà optimisé pour la3Dfx2 !), le tout sous le couvert de Direct3D. Au menu, des effets de lumière à ne plus savoir qu'en faire, quinze niveaux plus tortueux les uns que les autres, seize persos sélectionnables, quinze armes différentes, et enfin jusqu'à seize joueurs pour les bastons en réseau. Sans prendre trop de risque, on peut dire que la démo qui nous a été fournie est techniquement impressionnante. Reste à juger ce qu'il en sera au niveau de l'intérêt. N'empêche, quel con ce Roger quand même !

Fishbone

Des effets de lumière à éblouir un aveugle. ▶



Preview

TACTIQUE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ED.NEW WORLD COMPUTING
DÉV. 3DO
SORTIE PRÉVUE MAI



▲ Des ordres d'attaque et de défense pourront être donnés à vos subordonnés.



Army Men

joystick 92 À VOIR SUR LE CD-ROM N°



▲ En haut à gauche, un ennemi se prépare à tirer au mortier.





Même si Army Men fait appel à la nostalgie des jouets de notre enfance il ne semble pas moins en être un redoutable jeu tactique.

Qui n'a jamais rêvé de devenir soldat ?, qui n'a jamais rêvé de réduire ses ennemis en cendres ? qui n'a jamais caressé l'espoir fou, lors des songes les plus moites, de tenir dans sa main un chapelet de grenades défensives pour les balancer dans des tranchées où l'ennemi apeuré se terre ? Bon, eh bien renseignements pris, ce n'est pas l'une des préoccupations majeures des membres de la rédaction. Ici à Joystick, la lâcheté militaire, c'est notre passion. On compte, parmi les membres qui la composent, une bonne poignée d'antimilitaristes, de réformés pour troubles mentaux graves (comme moi), et quelques autres pistonnés qui ont atterri dans les bataillons qui, en cas de conflit, sont censés être les plus diamétralement éloignés du front. Moi, j'ai toujours trouvé le service militaire utile, voire indispensable, mais pour les autres. En février 1992, j'avais en effet bien d'autres choses à faire comme promener le chien ou classer des tas de trucs chez moi. Ce fut un choix et je l'ai parfois regretté par la suite, car voyons les choses comme elles sont : je n'ai jamais rongé du pain de guerre, je n'ai jamais couru sur une distance supérieure à 50 mètres en une seule fois et je n'ai jamais pu participer à ces soirées-souvenirs larmoyantes où les copains de chambrée se racontent leurs meilleures descentes dans les bars d'entraîneuses du coin. Je suis donc réformé P4, ce qui m'interdit d'enseigner, de devenir agent de police ou, bien plus embêtant encore, d'exercer le métier de postier (rapport au vélo, vous comprenez ?). En revanche, j'essaie d'accomplir mon devoir national en testant tous les jeux qui concernent la guerre de près ou de loin, comme les simulateurs de vol, les wargames. On fait pénitence comme on peut.

Au vu de certains titres, on se dit parfois que les thèmes des jeux entrent depuis quelque temps dans une période d'ultraviolence. Celle-ci existe pourtant depuis bien longtemps dans les simulations de guerre et de conflit que l'on connaît sous le nom de wargames. Bien entendu, il est plus facile de faire avaler la pilule aux parents et aux âmes sensibles en fourrant dans le camp des ennemis tout ce qui peut se détruire sans hauts-le-cœur ou sans donner trop d'états d'âme. L'ennemi apparaît donc parfois sous la forme d'extra-terrestres, de tyrans détestables ou parfois de Tamagoshis car on a l'adversaire que l'on mérite. Moins souvent, on peut diriger un soldat qui tire de vraies balles en temps réel et qui peut faire exploser la tête d'un autre protagoniste tout aussi humain que lui.

Les développeurs de Army Men sont de bien astucieux garçons car tout en vous proposant d'incarner un militaire avec tout ce que cela comporte d'idéologie violente, cette dernière se voit grandement atténuée par le fait que tous les protagonistes sur le terrain sont en plastique. A l'origine, ce look Plasticaly Correct avait été créé uniquement pour les contrées teutonnes, les autres pays devant bénéficier d'un jeu réaliste. Finalement, les gars de chez 3DO décidèrent d'uniformiser le look pour toutes les nations et c'est pas plus mal, ça change un peu.

Le plastique c'est fantastique. ... Et ça crame bien.

L'un des principaux atouts de Army Men est qu'il se déroule à l'échelle homme par homme au niveau de l'escouade. Vous allez y diriger un chef de peloton qui pourra commander une bande d'individus en treillis de nombre variable. Le mode jeu se déroule en perspective isométrique en double aveugle et ce que l'on peut y voir ressemble à s'y méprendre à un close combat sur lequel on aurait zoomé dix fois. On dirige le commandant de groupe avec les touches fléchées et le peu de commandes à apprendre facilite beaucoup les choses. Pourtant, les possibilités de mouvement sont nombreuses : roulés-boulés, tirs accroupis, roulades latérales, etc. Les terrains ont une importance cruciale dans ce jeu, dont la moindre des qualités est de gérer les lignes de vue et de tir de façon très réaliste. Les paysages sont donc déclinés dans une palette variée : petites îles, abords urbains, jungle épaisse et j'en passe. C'est dans ce décor digne d'un épisode de "L'Enfer du devoir" que vous devrez vous balader et, accessoirement, crever.

Côté violence, jamais des bouts de plastique n'ont autant pris de coups dans le derrière, sauf la poupée de ma petite cousine. Pour ce faire, Army Men nous propose de nombreuses armes et possibilités. Les premières comprennent à peu près tout ce que le soldat de la Deuxième Guerre avait en dotation. Du M16 en passant par la grenade, le lance-flammes, les mines ou le mortier, rien n'a été oublié. Mais on trouve aussi, sous forme de cadeaux sur le terrain, des caisses permettant d'organiser des bombardements aériens, des opérations de reconnaissance et bien d'autres choses.

Bien qu'il n'ait pas été possible d'en voir ni d'en utiliser dans la version que nous avons reçue, 3DO annonce aussi la présence de nombreux véhicules.

Dans la version finale, on devrait trouver une flopée de cartes pour le jeu de campagne mais il est d'ores et déjà possible de mesurer l'intelligence artificielle dirigeant l'ennemi qui semble d'une très grande qualité. Le jeu est dur, et comme au Vietnam (enfin comme dans l'idée que je m'en fait), marcher dix mètres sans caner est un challenge en soi.

Mais ne nous y trompons pas : même si Army Men fait appel à la nostalgie des jouets de notre enfance (enfin la vôtre, moi j'avais des soldats de plomb), il ne semble pas moins en être un redoutable jeu de tactiques de la trempe d'un Ufo ou d'un Jagged Alliance en version "mieux". En mode réseau, il paraît tout autant rempli de promesses. La relève des jeux de stratégie en temps réel ne sera peut-être pas extraterrestre.

Bob Arctor

▲ *Le terrain est géré de façon dynamique. On pourra ainsi débroussailler les régions forestières.*



▲ *Bien souvent, le joueur devra déjouer des embuscades.*





▲ *Des 4x4, des rondins de bois, des cabanes. Nous sommes au Québec.*



Preview

COURSE DE BIG FOOT
PC CD-ROM
ED. MICROSOFT
DÉV. TERMINAL REALITY
SORTIE PRÉVUE MAI



Monster Truck Madness 2

Adeptes des pieds gonflés, œils de perdrix et ongles incarnés, ce jeu est fait pour vous. Du Big Foot à ne plus savoir qu'en faire, voilà ce que cette course de bagnoles made in USA vous propose. On se souvient du premier, bien marrant si vous possédiez la machine correcte pour le faire tourner. Et ben le deux, c'est pareil mais apparemment en mieux. La gestion des suspensions, rebonds et passages d'obstacles semblent toujours à la hauteur, pour ce qu'on a pu en juger. Une dizaine de circuits divers et variés pas pareils seront là pour vous faire rebondir, déraper et surtout emplafonner vos petits camarades de jeu, puisque désormais les bagnoles pourront se déformer à la suite d'éventuels chocs. De plus, trois circuits uniquement dédiés au multijoueur seront présents, histoire de faire mumuse à plusieurs. Au chapitre des options sympas, on citera la météo allant du bleu azur à la tempête de neige, un garage pour régler deux trois babioles, et surtout la reconnaissance de la 3Dfx et de la Power VR en plus du classique Direct3D. Voilà, ça a l'air bien cool et on en reparle le mois prochain.

Fishbone

▲ Huit bagnoles sélectionnables, comme d'hab'.



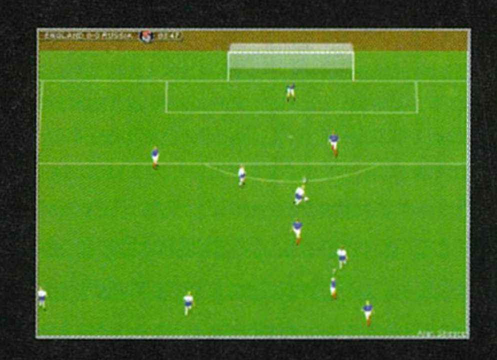




Avec Taxi et
LA TETE DANS LES NUAGES
CENTRE DE LOISIRS
le 8 avril, ÇA ROULE !
TAXI MARSEILLE
HOTEL
TAXI
LUC BESSON PRÉSENTE UNE PRODUCTION ARP
SAMY NACERI – FREDERIC DIEFENTHAL – TAXI – UN FILM DE GERARD PIRÈS
MARION COTILLARD – MANUELA GOURARY – EMMA SJOBERG – BERNARD FARCY SCENARIO LUC BESSON MUSIQUE IAM
DIRECTEUR DE PRODUCTION BERNARD GRENET
PHOTO JEAN-PIERRE SAUVAIRE DECORS JEAN-JACQUES GERNOLLE SON VINCENT TULLI MIXAGE VINCENT ARNARDI
PRODUCTEURS LUC BESSON ET LAURENT PETIN UNE PRODUCTION ARP EN COPRODUCTION AVEC TF1 FILMS PRODUCTION – STUDIO CANAL + ET LA PARTICIPATION DE COFIMAGE 8 ET STUDIO IMAGES 4
A l'occasion de la sortie du film
"Taxi"
le 8 Avril 98
La Tête dans les Nuages
vous invite à participer à une grande course sur
"Daytona"
du 30 Mars au 8 Avril dans ses 23 centres partout en France.
Les meilleurs conducteurs seront récompensés par de nombreux lots :
invitations pour le film, Tee-shirts, tapis de souris, portes clés...
LA TETE DANS LES NUAGES
CENTRE DE LOISIRS
Adresses des centres
La Tête dans les Nuages :
3615 LTDN 1,29F/mn
www.ltdn.com

Preview

FOUTEBOL MONDIAL
PC CD-ROM
ÉD. GT INTERACTIVE
DÉV. SENSIBLE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE MAI





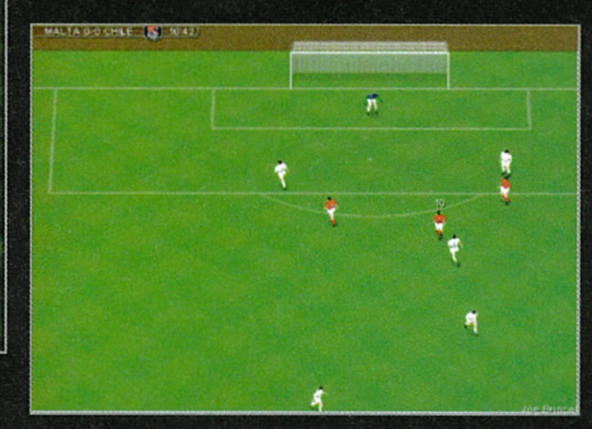
Sensible Soccer
Coupe du monde

▲ Seul devant le gardien, avec au bout : la prime de but, la prime de victoire, la prime de Mondial et le tiers provisionnel.

Pendant qu'El Niño traîne sa flemme dans l'hémisphère Sud, la tornade approche, le cauchemar télévisuel gagne du terrain, le séisme médiatique se prépare, bref, v'là le Mondial de Foutebol. Moi, n'ayant pas la télé (et donc fort peu de chaînes), je pensais naivement y échapper. C'était compter sans la super promotion que j'ai eue à Joystick : "Tu seras envoyé spécial", qu'ils m'ont dit. Ouais, sur mon ticket de métro, c'est marqué : "Envoyé spécial à Paris pour la Coupe du monde vidéoludique de football". En français, ça veut dire "de corvée". Et donc, en direct de Paris, quelque part près du Square de France, je vous présente Sensible Soccer, le dernier concurrent en date. C'est plutôt une bonne nouvelle, parce que Sensible c'était le roi du gameplay : une vue du dessus comme Kick-Off et une orientation arcade servie par une jouabilité sans reproche. Sur Atari ou Amiga, c'était ça. Alors aujourd'hui qu'est-ce qu'on nous promet ? Toujours la même vue, mais, signe des temps, (il pleut, mais ça n'a rien à voir), plein de 3D et de polygones. Et bien entendu, toutes les équipes du Mondial avec les vrais joueurs et toutes les options de paramétrage possibles et imaginables (vous pourrez créer votre propre équipe de A à W, si Z est trop loin pour vous). On nous promet une gestion du coaching plus poussée et un Sensible Soccer 2000 en septembre, avec plus de 300 équipes du monde entier.

Ivan Le Fou, en direct du Square de France

▲ Sensible Soccer permet de composer l'équipe de vos rêves, où tout est paramétrable. Mmm... Pete Boule en attaquant de pointe, est-ce bien raisonnable ?



Preview

AVENTURE/RÉFLEXION
PC CD-ROM
EDITEUR PROJECT TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR AVALON
SORTIE PRÉVUE MAI





Reah



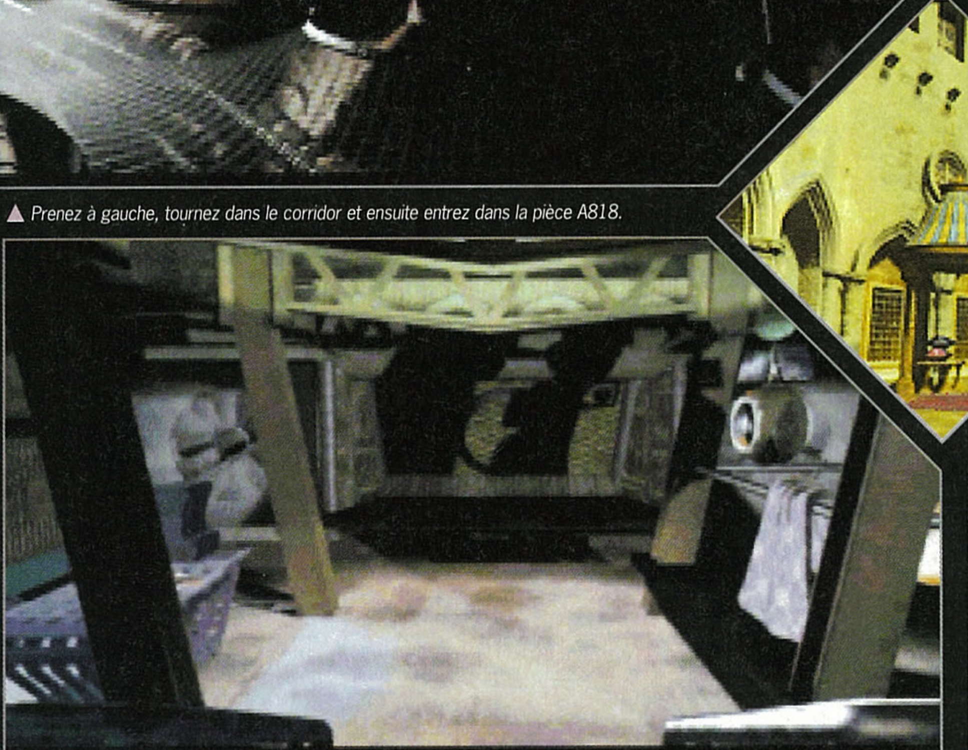
Ils se font de plus en plus rares, ils seront peut-être amenés à disparaître avec la généralisation de la 3D temps réel : il s'agit des jeux en précalculé. Rendu célèbre par Myst, ce style de soft se caractérise aussi par de nombreuses énigmes destinées autant à allonger la durée de vie du produit (eh oui, faut bien les amortir toutes ces animations en images de synthèse) qu'à maintenir à une température idéale nos neurones en ébullition.

Reah, c'est le nom de la planète sur laquelle vous allez traîner vos guêtres. Rassurez-vous, le coin n'est pas désert : une base militaire, quelques savants fous et un mystérieux artefact vous attendent bien au chaud pour commencer l'aventure. Fllurrrppp ! ce qui devait arriver, arriva : vous vous retrouvez aspiré par l'artefact qui s'avère être un portail ouvrant sur une dimension parallèle. Et notez au passage l'onomatopée "Fllurrrppp", c'est pas tous les jours qu'on en voit des comme ça. Si, si. Comme il se doit, le joueur prendra un malin plaisir à tenter de réintégrer son univers de référence. Et là on entendra : "PpprrrullF !" Oui, pour le retour, c'est la même, mais à l'envers. Ah, ah ! hem... désolé.

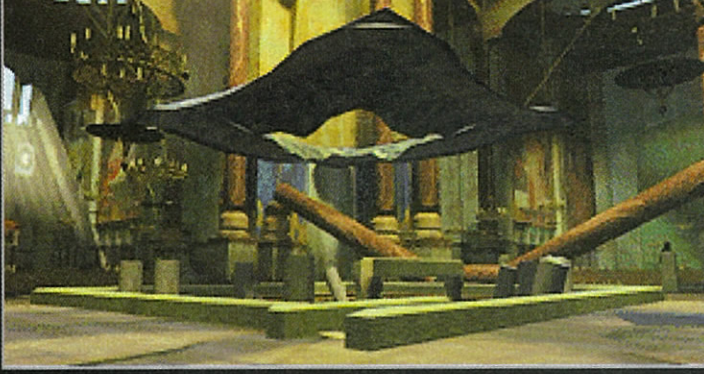
Aux dires des développeurs d'Avalon, Reah fait des emprunts aussi bien à Atlantis que Riven, afin de procurer au joueur le maximum de liberté d'action. On pourra donc tourner la tête à 360° pour admirer les décors photoréalistes (essayez dans la vie réelle de tourner la tête à 360°... Non, vraiment, y a que les jeux pour nous offrir des sensations pareilles). Les personnages, quant à eux, seront des acteurs filmés de manière traditionnelle. Enfin, histoire de nous soutenir lors de la résolution de la bonne centaine de puzzles que comprendra Reah, une jolie musique d'atmosphère viendra nous bercer, un peu inquiétante et hypnotique. Bi didi SHhhhhhhh toum toum. Ça c'est de la musique ! Pas mal, hein ?

lansolo

▲ Prenez à gauche, tournez dans le corridor et ensuite entrez dans la pièce A818.



▲ Pour actionner la porte, la bonne séquence est : bas, gauche, droite puis haut et bas.



FOUTEBOL
PC CD-ROM
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA SPORTS
SORTIE PRÉVUE MAI



▲ Entièrement en 3D, le jeu gèrera la plupart des cartes accélératrices (notamment PowerVR et 3Dfx).



Coupe du Mo



Il faut absolument que je retrouve mes chaussures à crampons. Bah oui, malheureux, vu le nombre de jeux de foot qui se pointent à l'horizon, moi je viens carrément en crampons à la rédaction le mois prochain. Faut que je me mette dans l'ambiance du Square de France (un stade sans pelouse, moi j'appelle ça un square). Pour le short, j'ai pas encore choisi. C'est délicat, le short, faut pas prendre de décision précipitée. Un beau gars comme moi, en short, ça peut induire en erreur. À la rédaction, ils seraient capables de me coller aussi les jeux de basket, ces cons-là. Ou trouver que je ressemble à Di Caprio et me refiler tous les simulateurs de brise-glace. Remarquez, ça n'a rien à voir avec le short et, en fait, c'est lui qui me ressemble. Mais bon, faut que je réfléchisse quand même. Mon entraîneur, il disait toujours : «Après les flexions, la réflexion.» Ou c'était ma prof particulière de philo, je sais plus.

Le problème, c'est qu'ils n'y connaissent rien, au sport, dans cette rédaction. Pour vous dire : quand ils ont appris que Fishbone jouait au tiercé toutes les semaines, ils lui ont collé tous les jeux de moto, genre "Toi qui aimes les bourrins, tu seras pas dépaysé." Du coup, je me méfie, je veux pas finir sur une 125 cm³ en criant «Hue cocotte !». Pauvre homme !



▲ Un mode de jeu spécial permet de rejouer les finales des huit dernières coupes du Monde, avec les maillots d'époque et tout.



nde 98

Bon, revenons à nos bœufs : Coupe du Monde 98. Ce candidat est un petit gars à problèmes. Tout jeune déjà, bien qu'il descende d'une famille riche et célèbre, il a été obligé d'abandonner son nom. Vous comprenez rien ? Moi non plus. En fait, Coupe du Monde 98 est un lointain descendant de FIFA 98, dont on espère qu'il a hérité toutes les qualités. Mais il a été conçu pour être au top de ce que sera vraiment la Coupe du Monde française. C'est ça, l'important : Coupe du Monde 98 est LE jeu de foot officiel et exclusif de la Coupe, avec la mascotte ridicule et tout. Non seulement les vraies équipes, les vrais stades et tous les joueurs seront présents (avec une base de données sur toutes les coupes du Monde), mais en plus, le jeu original a été amélioré sur de très nombreux points (qu'ils disent, hein) : l'IA des gardiens, le fonctionnement du hors-jeu, la gestion tactique en cours de match, et que sais-je encore... Bon, c'est pas tout ça, mais il faut que je choisisse la couleur de mon maillot, moi.

Ivan Le Fou, envoyé spécial au Square de France



Gros Plan



Les sympathiques développeurs d'Adventure Soft ne vont pas mieux, après nous avoir concocté les aventures de Simon le sorcier, ils se sont mis en tête de revisiter le thème du "1984" d'Orwell et d'en faire une version "bourrée de délire et d'humour". Pour la déconne, l'équipe Adventure n'est décidément pas la dernière.

Fishbone

The Feeble Files



GENRE AVENTURE DÉLIRANTE • **EDITEUR** OCEAN
DÉVELOPPEUR ADVENTURE SOFT • SORTIE PRÉVUE JUIN

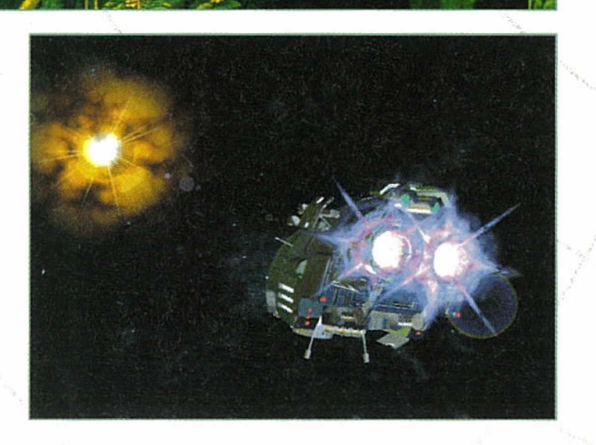


Feeble, c'est un gentil p'tit gars d'extraterrestre qui se retrouve embarqué dans une sacrée galère. Le gars, enfin... vous pour l'occasion, a la malchance de vivre dans une société de merde située à des années-lumière de la Terre. En gros, chaque individu a eu la malchance de subir un lavage de cerveau, et tout est contrôlé par la Sécu locale : la Compagny. À la tête de cette organisation se trouve un cerveau géant, et ce dernier passe son temps à gaver la populace de pilules et autres ecstasy. Rien de tel qu'une population à la masse lorsqu'on souhaite tout contrôler. Votre boulot, devinez quoi, sera de renverser ce tyran et de restaurer la liberté.

■ DÉCIDEMENT, L'AMI FEEBLE, C'EST UN MEC SUPER-COOL

Et c'est parti pour un jeu d'aventure délirant, clairement orienté vers l'humour. Pour le reste, vous rencontrerez une vingtaine de personnages différents, en 3D qui plus est, et dotés d'une mémoire d'éléphant. Tous vos actes porteront ainsi à conséquence, faudra faire gaffe à pas trop déconner. Puisque vous aimez les chiffres, on va vous en donner. Alors voilà : vous aurez droit au total à treize heures de dialogues, deux heures trente de vidéo et trois cents écrans de jeu. Réalisé par l'équipe de Simon The Sorcerer 1 et 2, The Fleebe Files devrait voir le jour en juin.

Fishbone








IZB PRÉSENTE
IAM
TOUR98
AVRIL
7/04 VITROLLES - 9/04 BREST - 10/04 ANGERS
11/04 REIMS - 15/04 ZURICH - 17/04 GENÈVE
18/04 GRENOBLE - 19/04 BOURGES
21 & 22/04 PARIS
23/04 BRUXELLES - 25/04 TOULOUSE
26/04 TOULON - 28/04 PAU
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
PlayStation
LE JEU VIDEO NOUVELLE GENERATION
DELABEL
M6
R.I.P 74 B 5403

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
EDITEUR LINK ARTS STUDIO
DÉVELOPPEUR LINK ARTS STUDIO
SORTIE PRÉVUE AVRIL





Rival Realms

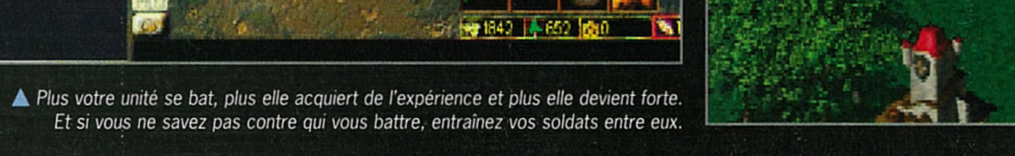


▲ Un cottage pour les jours sombres avec quelques serfs pour subvenir à vos besoins, la vie est si simple !

Si je vous propose une partie de Warcraft en réseau, je suis sûre que les trois quarts d'entre vous répondront présents. Mais Warcraft a pris un coup de vieux depuis le temps. Alors, changement de décor et passage à une ère plus moderne. Non, non, j'ai pas dit révolutionnaire, j'ai dit moderne. Retrouvez un Warcraft amélioré toujours plus facile à utiliser. Enfin, tout de même plus qu'un Warcraft amélioré car en dehors du décor qui s'est affiné, on trouve des particularités inexistantes dans notre bon vieux soft. Petites feuilles des arbres animées, éclats de lumière pour le lancement d'un sort, monstres terrifiants, on en mangerait. Le principe ne changera pas beaucoup. Vous choisirez votre race ou votre héros, elfe, humain ou orque, et partirez en guerre dans des scénarios très divers : quête d'un objet précieux, massacres divers et autres divertissements sanguinolents dont votre esprit fourmille (si, si j'en suis certaine). Durant vos campagnes, vos unités gagneront de l'expérience en fonction des combats livrés, devenant ainsi plus efficaces. Au passage, à la fin d'une carte, vous pourrez sauvegarder les meilleures pour les récupérer au niveau suivant. C'est ce qu'on appelle être affectif. Elles seront disponibles dans une bibliothèque où vous les rangerez sagement en attendant de servir. Si vous n'arrivez pas à décoller tout seul de la première phase, cliquez sur les globes bleus, ils se feront un plaisir de vous indiquer les procédures d'urgence. L'interface sera ultra simple à utiliser, très intuitive, vous arriverez à y jouer sans les mains et sans les pieds. Alors, un clone de Warcraft à nouveau sur nos PC ? Oui, et ce qu'il propose paraît fort alléchant.

Kika





▲ Plus votre unité se bat, plus elle acquiert de l'expérience et plus elle devient forte. Et si vous ne savez pas contre qui vous battre, entraînez vos soldats entre eux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick !

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1re partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossier :** MMX
- **Guide :** Creatures (2e partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

N°85



- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

N°86



- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1re partie)
- **Soluces :** Atlantis

N°87



- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2e partie.
- **Soluce :** LBA 2.

N°88



- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boudiers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Links 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boudiers de Quetzalcoatl

N°89



- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2

N°90

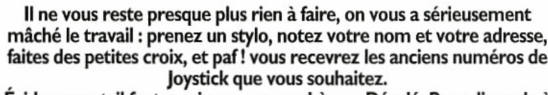


- **Tests :** Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, 747, Zéro Zone...
- **Sur le CD :** Balls of Steel, Frogger, Andretti Racing, F-22 Raptor, Ultim@te Race, Dark Omen, Lords of Magic...
- **Soluces :** Tomb Raider II, Dementia, Space Quest IV...

N°91



- **Tests :** Mysteries of the Sith, Dark Omen, Fallout, Ubik, Balls of Steel, Ultim@te Race Pro, F/A-18 Korea, Egypte 1156 av. J-C...
- **Sur le CD :** Battlezone, Aircraft, East Front, F/A 18 Korea, Gruesome Castle
- **Soluces :** Egypte 1156 av. J-C, Journeyman Project 3



Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84
Envoyez le tout à :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82 ☐ N°83

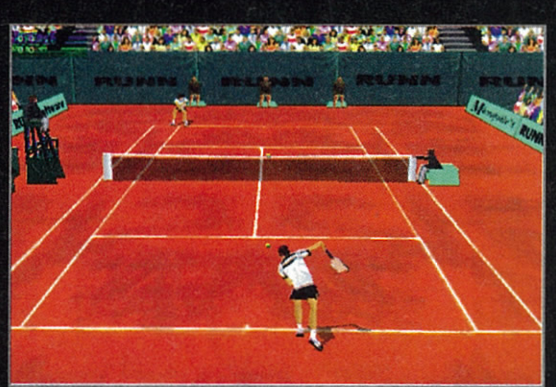
☐ N°84 ☐ N°85 ☐ N°86 ☐ N°87 ☐ N°88

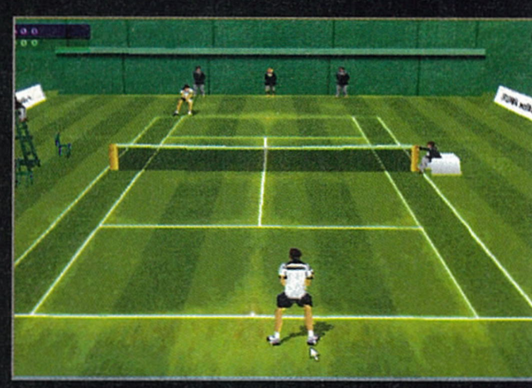
☐ N°89 ☐ N°90 ☐ N°91

Preview

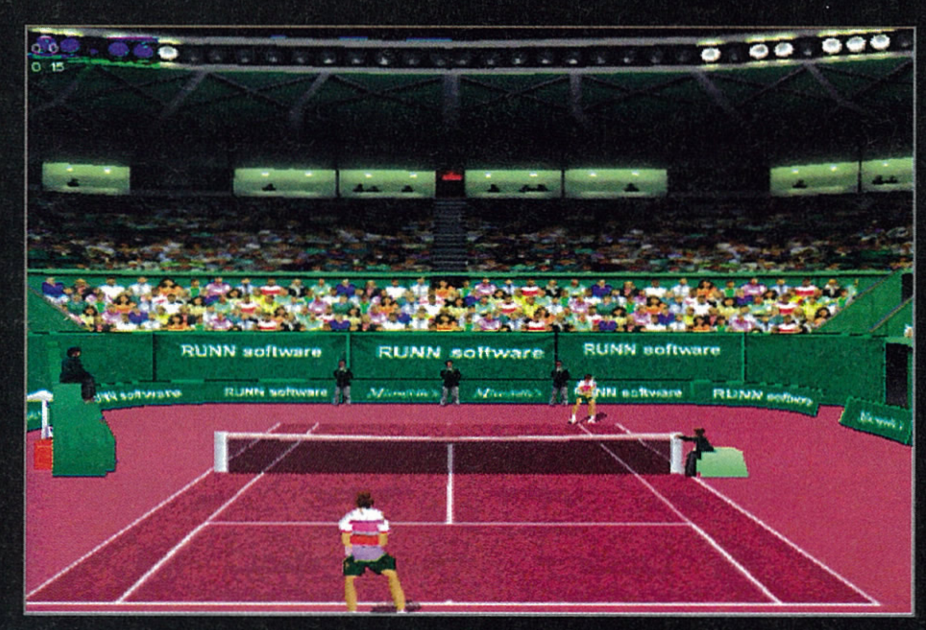
SIMULATION SPORTIVE
PC CD-ROM
EDITEUR MICROFOLIE'S
DÉVELOPPEUR MICROFOLIE'S
SORTIE PRÉVUE AVRIL

Roland-Garros n'est pas réservé aux seuls courts de tennis français. Vous y découvrirez aussi ceux de nombreux pays comme le Japon ou l'Australie. ▶

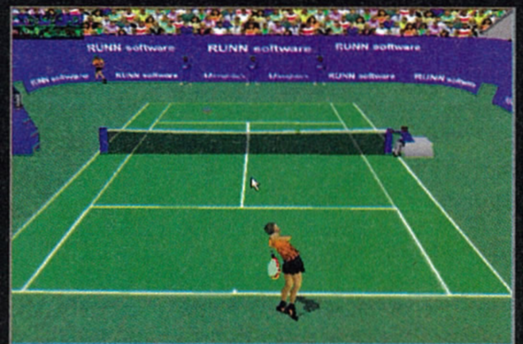




Roland-Garros 98







Tennis blancs, éblouissants sous le soleil du mois de mai. Poussière rougeâtre imprégnant la blancheur des tennis et se déposant doucement en auréoles sur les socquettes blanches. Jambes bronzées, nerveuses et musclées, se perdant dans les plis d'un short blanc ou, mieux, sous une jupette plissée très courte. C'est ça Roland-Garros, en plein mois de révision pour les étudiants et en plein avant les vacances. Il faut attendre une année pour retrouver cette ambiance, une année bien longue. Certes, il y avait bien le jeu Roland-Garros 97, mais franchement... Je n'ai jamais réussi à y retrouver cette tension contenue et cette attente du plaisir de voir évoluer les joueurs sur le court. Alors, avec Roland-Garros 98, je me suis trouvée bien perplexe devant la boîte. Mais après son installation, mon bureau miteux, enfumé et puant a pris comme un air de mois de mai, de soleil, de chaleur et aussi une légère odeur douceâtre de grand fauve... mais là, c'est Greg qui se désape pour nous montrer son bobo au genou. J'en suis restée toute éblouie ! À cause du jeu, pas à cause de Greg, je préfère préciser, vous comprenez, on est un journal sérieux, à Joystick. Le graphisme est superbe et les mouvements des joueurs... Mais comment ils ont fait ça ? La transformation est totale entre le 97 et le 98. On entendrait presque les encouragements des spectateurs à chaque reprise de balle réussie. Allez, Kika, vas-y, tu vas réussir ! Oui ! Oui ! Encore une, et je bats Bergman. Ouaah ! Je n'en reviens pas, même les spectateurs sont bien réalisés ! Qui aurait cru que l'on puisse autant se rincer l'œil en étant sur le terrain ! Le jeu a l'air d'avoir besoin d'une grosse configuration pour tourner : les échanges de balles rament sur mon petit Pentium 166, mais il est vrai qu'il ne s'agit que d'une version à peine bêta.

Kika

▼ *Admirez les détails du public et l'ombre portée du joueur.*





Ce mois se révèle être particulièrement désertique en matière de softs de qualité. Seule la PlayStation propose régulièrement son lot constant de jeux, la Saturn et la N64 étant véritablement à la traîne dans ce domaine. Signe des temps que tout fout le camp ?

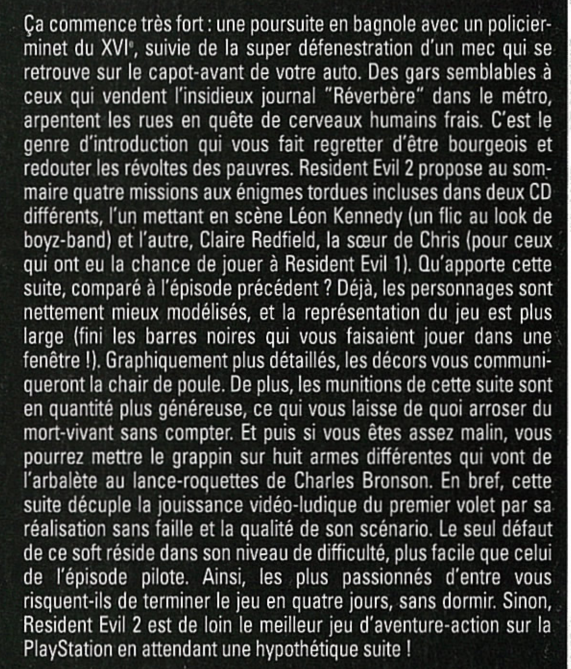
Resident Evil 2

FILM GORE INTERACTIF - JOUEURS TÉMÉRAIRES - PLAYSTATION

C'est avec une joie non dissimulée que je vais vous parler de Resident Evil 2, un jeu mettant en scène des zombies. Et Dieu sait que je m'y connais en matière de zombies, car il y en a un bon paquet à Paris, ils sont généralement très pauvres et mal habillés et vendent des journaux dans le métro...







Ça commence très fort : une poursuite en bagnole avec un policier-minet du XVI[e], suivie de la super défenestration d'un mec qui se retrouve sur le capot-avant de votre auto. Des gars semblables à ceux qui vendent l'insidieux journal "Réverbère" dans le métro, arpentent les rues en quête de cerveaux humains frais. C'est le genre d'introduction qui vous fait regretter d'être bourgeois et redouter les révoltes des pauvres. Resident Evil 2 propose au sommaire quatre missions aux énigmes tordues incluses dans deux CD différents, l'un mettant en scène Léon Kennedy (un flic au look de boyz-band) et l'autre, Claire Redfield, la sœur de Chris (pour ceux qui ont eu la chance de jouer à Resident Evil 1). Qu'apporte cette suite, comparé à l'épisode précédent ? Déjà, les personnages sont nettement mieux modélisés, et la représentation du jeu est plus large (fini les barres noires qui vous faisaient jouer dans une fenêtre !). Graphiquement plus détaillés, les décors vous communiqueront la chair de poule. De plus, les munitions de cette suite sont en quantité plus généreuse, ce qui vous laisse de quoi arroser du mort-vivant sans compter. Et puis si vous êtes assez malin, vous pourrez mettre le grappin sur huit armes différentes qui vont de l'arbalète au lance-roquettes de Charles Bronson. En bref, cette suite décuple la jouissance vidéo-ludique du premier volet par sa réalisation sans faille et la qualité de son scénario. Le seul défaut de ce soft réside dans son niveau de difficulté, plus facile que celui de l'épisode pilote. Ainsi, les plus passionnés d'entre vous risquent-ils de terminer le jeu en quatre jours, sans dormir. Sinon, Resident Evil 2 est de loin le meilleur jeu d'aventure-action sur la PlayStation en attendant une hypothétique suite !



ÉDITEUR CAPCOM
GENRE AVENTURE/ACTION
MEMORY CARD OUI, HEUREUSEMENT !
NOMBRE DE JOUEURS 1
NIVEAU DE DIFFICULTÉ MOYENNE
CONTINUES INFINIS

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
86	88	87

Fighter's Destiny

BASTON POURRIE - TOUS JOUEURS - NINTENDO 64

Fighter's Destiny remporte haut la main le titre pompeux de "jeu de baston le plus pourri sur N64". En l'absence de jeux de qualité, laissez-moi vous parler de celui-ci, histoire de bien rire.

Mon Dieu, rarement un soft ne fût aussi médiocre que celui-ci. Dans ce pseudo jeu de baston, vous aurez la joie d'incarner un clown, une nana sapée en bouffon, une vache, un karatéka (trouvez l'intrus...) et un robot dans des combats dont le souvenir n'optimisera qu'un quart de votre neurone primaire (que vous perdrez plus tard en battant un cil). De plus, le design des combattants (très en avance sur son temps), marque une étape décisive dans le post-graphisme en matière de laideur. C'est clair, cela ressemble à du travail de naze avec le génie de l'insignifiance en plus. Quant à la représentation des super combos, c'est l'hallu' totale : les programmeurs ont digitalisé un feu de bengale en seize couleurs... Et puis il y a aussi les musiques, qui vous lobotomisent la vie avec notamment l'utilisation d'instruments de qualité tels que le pipeau à clavier de Bonux (sans plaisanter !) ou le pauvre synthé à pile de Yoko. Cependant, malgré tous ces défauts, Fighter's Destiny a l'avantage de jouir d'une animation correcte et d'une excellente maniabilité. Mais notre notion de l'esthète est si injuriée, que cela ne nous suffit pas pour le reconnaître comme un must (mais là j'en demande peut-être un peu trop...). Espérons seulement que ce jeu n'est pas un signe de l'approche de la fin du monde, ni un sombre présage du destin réservé à la N64. Moralité : toute poubelle bien lotie se doit de receler en son fond un Fighter's Destiny pulvérisé.

ÉDITEUR IMAGINEER
GENRE SIMULATION DE COMBAT EN 3D
MEMORY CARD NON
CONTINUES INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
30	26	10

Bushido Blade

SIMULATION DE DÉCOUPE - NINJAS - PLAYSTATION



Là où la plupart des jeux de baston proposeront moult effets spéciaux et autres combos de la mort, Bushido Blade préférera jouer la carte de la simplicité et du réalisme total, avec notamment la possibilité de tuer son adversaire d'un unique et banal coup de sabre, comme dans la vraie vie quoi...



Que cela soit dans Samouraï Shodown ou dans Soul Blade, force est de constater que les épées et autres armes tranchantes font plutôt office de gourdins. En effet, les armes assomment sans découper les adversaires en rondelles. C'est pourquoi Bushido Blade, prétendant être une véritable simulation de découpe, débarque pour remettre de l'ordre dans le monde fermé des jeux de combat en réinstaurant un semblant de réalisme. De ce fait, dans ce jeu vous devrez respecter un certain nombre de préceptes afin de pouvoir vaincre vos adversaires dans les règles de l'art : ne jamais frapper un adversaire au sol ou dans le dos, ne pas attendre la fin d'un combat pour changer d'écran de jeu, et vous rendre vous-même à la demeure de l'ennemi, changer de slip tous les jours, mais là je m'emballe... Pour les armes, vous pourrez choisir entres le Katana, le Nagita, la longue épée, la petite, le sabre, le Nodachi, le marteau et enfin la rapière. Bien entendu, chaque arme blanche possède ses propres caractéristiques (dégâts, techniques, postures de combat...), tandis que les combattants offrent des rapidités différentes et des talents cachés selon les armes appropriées. Très technique, les combats nécessitent beaucoup de concentration afin de porter le coup fatal au bon moment. Vous vous déplacerez dans une aire de combat variée, à la géographie bizarre (fossés, rivière...) et pourrez, selon la nature du sol, aveugler votre adversaire en lui lançant de la poussière ou de l'eau en plein visage. En bref, Bushido Blade est une simulation très complète qui respecte les traditions samouraï et dont l'intérêt de jeu surpasse aisément Soul Blade, même si sa réalisation technique ne casse pas des briques.

ÉDITEUR SQUARESOFT
GENRE COMBAT AU SABRE
MEMORY CARD OUI
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ DIFFICILE
CONTINUES INFINIS

TECHN. 78

DESIGN 85

INTÉRÊT 85









Gex 3D Enter the Gecko

BALADE DE LÉZARD - TOUS JOUEURS - PLAYSTATION





Gex le lézard revient dans de nouvelles aventures en 3D, histoire de faire bosser M. Gouraud qui passe son temps à la plage et qui est payé à rien foutre.

Le lézard de Crystal Dynamics s'est offert une petite chirurgie esthétique pour cette nouvelle aventure placée sous le signe de la plate-forme/action. Notre ami à la langue démesurée est désormais en vraie 3D et évolue en toute fluidité dans un environnement hostile au rendu impeccable. Bien entendu, notre reptile est du genre multimédia et peut sauter, avaler des options, frapper ou danser sur du Disco... c'est clair, l'animal est assez doué en matière de motricité. La particularité de Gex Enter the Gekko est d'accumuler des clins d'œil cinématographiques en usant sans modération de la parodie. Ainsi les différents niveaux feront-ils référence à des films comme "Godzilla, Drunken Master" de Jackie Chan ou "La Fièvre du samedi soir". Pour vous dire, même "La Guerre des étoiles" en prend pour son grade avec la tenue Stormtrooper de Gex dans le stage futuriste. L'humour et la bonne humeur demeurent les ingrédients essentiels de ce second volet, contrairement à l'ambiance du premier opus, plutôt assommante. De plus, trois systèmes de caméra permettent de bien vous repérer dans l'univers 3D si vous ne possédez aucun sens des proportions pour sauter d'une plate-forme à l'autre, alors que la prise en main de votre monstre vert est très aisée. Ces éléments contribuent donc à faire de Gex 2 un soft de plates-formes assez sympathique.

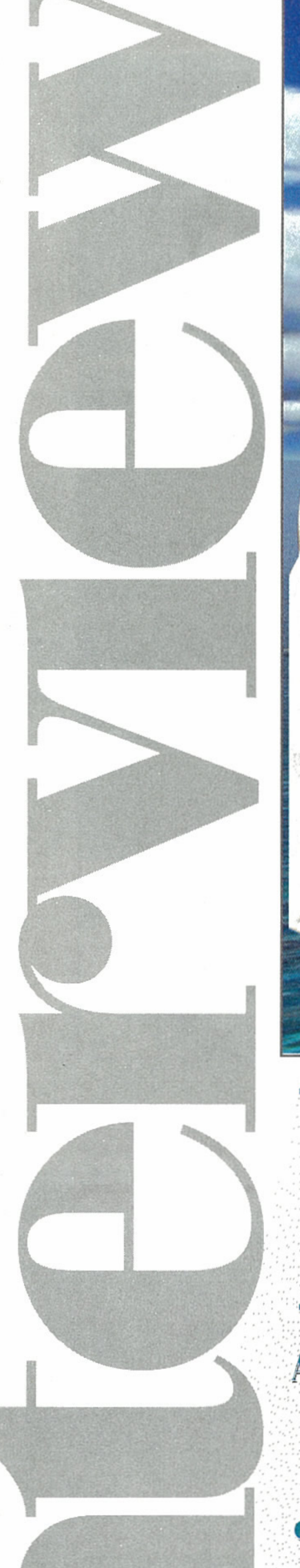


ÉDITEUR CRYSTAL DYNAMICS
GENRE PLATES-FORMES
MEMORY CARD OUI
NOMBRE DE JOUEURS 1
CONTINUES
MOT DE PASSE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ MOYENNE


TECHN. 85

DESIGN 80

INTÉRÊT 83

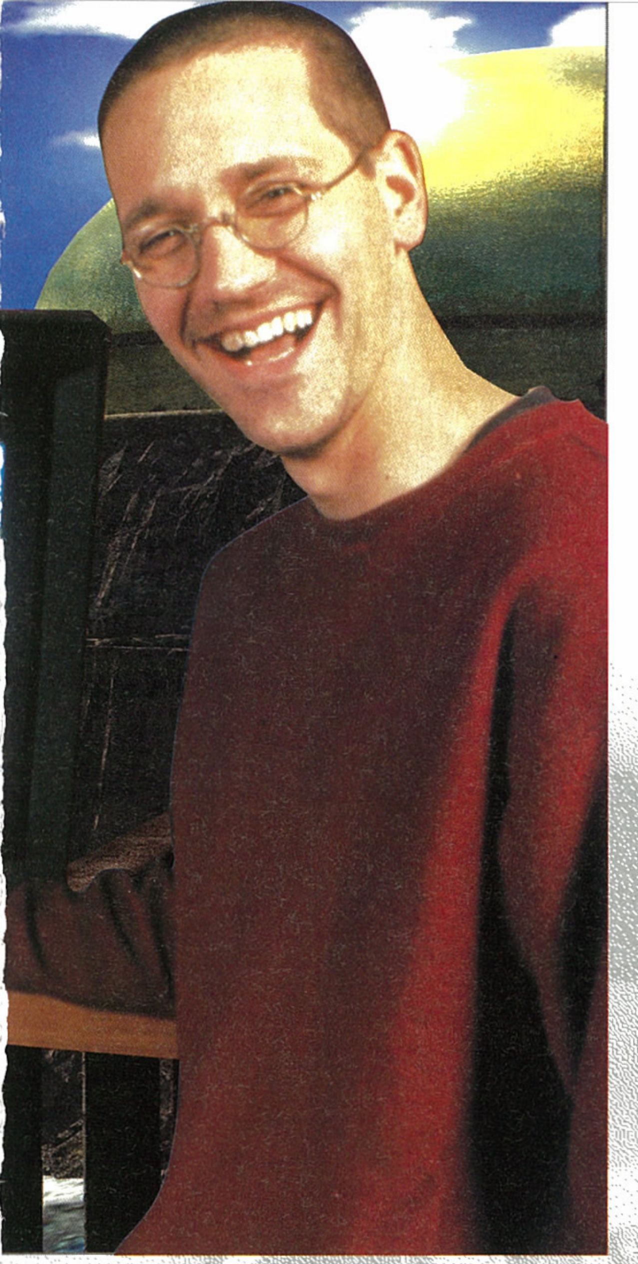


Rand Mi

Affable et débonnaire, Miller est une oasis de douceur. Totalement éberlué par le succès historique et persistant de Myst et de Riven, Miller assume tranquillement sa fonction d'artisan - il va jusqu'à rejeter le mot "artiste", qu'il trouve exagéré. Ses créations sensibles et intelligentes ont pourtant envoûté des milliers de joueurs. Un zeste de finesse dans un monde de Doom-like ?

■ *Joystick : Vous avez mis quatre ans à sortir la suite de Myst. J'imagine que Broderbund a dû s'impatienter à de nombreuses reprises. Qu'est-ce qui vous a poussé à prendre ainsi votre temps ?*

■ Rand Miller : Notre motivation vient de l'intérieur et non de l'extérieur. Nous n'étions pas animés par le désir de faire "un autre Myst". Si Riven n'avait été qu'une suite pour Myst, il n'aurait pas justifié que nous y passions tant de temps. Le succès obtenu nous donnait l'opportunité de faire quelque chose de plus grand. C'est comme cela que nous avons procédé, mon frère Robyn et moi. L'argent récolté avec un jeu permettait de créer le suivant. J'espère que les gens réalisent bien que Riven n'est pas juste une suite de Myst, quelque chose qui aurait simplement capitalisé sur la popularité du titre précédent. Riven est un travail très sincère. L'une de nos motivations est de raconter des histoires, et nous voulions faire cela mieux. Non pas seulement améliorer les graphiques, mais aussi l'histoire qui enrobe ce monde. C'est quelque chose de complexe dans un environnement qui n'est pas linéaire. Chaque élément doit raconter une histoire et c'est un grand défi.



lller

■ *Joystick : Il paraît que chaque feuille de la forêt, dans Riven, a fait l'objet d'un design individuel... Pourquoi une telle attention sur les détails ?*

■ Rand Miller : Elle était nécessaire pour rendre les choses convaincantes. Nous voulons persuader les gens que cet endroit est réel. Faute de quoi, nous briserions le charme. Plus nous y apportons de soin, et mieux c'est. Cela devient une fenêtre vers un endroit réel.

■ *Joystick : Il paraît aussi que vous avez passé des mois à travailler la représentation de l'eau...*

■ Rand Miller : C'est le cas. Nous avons voulu développer notre propre algorithme, afin de "rendre" l'eau réelle, avec des vagues multiples qui s'entremêlent comme dans la réalité. Toutefois, lorsque nous avons pris conscience du nombre d'images qui contenaient de l'eau, nous avons dû nous limiter : calculer toutes ces images aurait pris une dizaine d'années. Finalement, nous avons le plus souvent uniquement calculé l'ondulation à la surface. Mais j'adorerais avoir cette sensation d'eau réelle dans chaque scène.

■ *Joystick : Cyan a une démarche "artiste" plutôt que "business". Au vu des ventes, cela semble vous réussir. Est-ce que vous considérez le jeu vidéo comme un art à part entière ?*

■ Rand Miller : Ce qui est certain, c'est que nous ne sommes pas de bons businessmen (sourire). Quant à dire si c'est un art, c'est une question difficile. Je nous considère comme des artisans, avec une compétence à utiliser nos outils et à nous concentrer sur les détails. À d'autres de décider s'il s'agit d'art ou pas. L'art va au-delà de l'artisanat. Il révèle quelque chose sur l'humanité. Je ne serais pas suffisamment présomptueux pour dire que nous en sommes arrivés là.

■ *Joystick : Si Riven est brillant au niveau graphique, en revanche le mode de déplacement a peu évolué depuis Myst. On aurait pu souhaiter une plus grande liberté de déplacement en 3D. Pourquoi n'avoir pas choisi une telle voie ?*

■ Rand Miller : Bonne question ! Un grand nombre de gens pensent que nous avons fait Riven sur le modèle de Myst. Ce n'était pas par paresse, c'était une décision consciente. Lorsque nous avons commencé à travailler dessus, nous avons examiné plusieurs technologies. Nous avons fait de nombreux tests sur des outils à la Quicktime VR, dans lequel on voit le monde à travers une bulle... En fait, les bords s'étendaient, il y avait des sauts d'images, du flou... Les choses apparaissaient indistinctes, alors que nous voulions que chaque image ait la clarté d'une photographie. Nous n'étions pas satisfais par cette technologie. De plus, nous voulions raconter une histoire et nous voulions donc pouvoir décider de ce que le joueur verrait, construire chaque image avec un but précis, une lumière précise... En fin de compte, nous avons préféré une approche similaire à Myst. Dans le futur, nous entendons regarder à nouveau la technologie VR pour voir où elle en est et si elle s'avère satisfaisante pour bâtir les mondes que nous envisageons. Il est nécessaire de prendre une telle décision bien en amont d'un projet.

■ *Joystick : Robyn Miller, votre frère, a quitté Cyan. Pour quelles raisons ?*

■ Rand Miller : Robyn est très "visionnaire" et il veut évoluer vers autre chose. Il était donc naturel qu'il prenne une certaine indépendance, tout en restant lié à Cyan. Peut-être continuerons-nous à travailler ensemble.

■ *Joystick : Riven a été porté en DVD aux USA. Outre le fait que les 5 CD ont été regroupés en un, que vous a apporté cette technologie ?*

Nous avons développé notre propre algorithme afin de rendre l'eau plus réelle, avec des vagues multiples.

■ Rand Miller : Pendant que nous créions Riven, nous savions que le DVD allait arriver et nous n'avons pas cessé d'établir une liste des éléments que nous pourrions mettre sur la version DVD. La liste est devenue immense. Pourtant, une fois que nous avons terminé







Rand Miller



Riven, nous n'avions plus cette motivation. Un peu comme si une porte s'était fermée. Dans l'esprit de tous, ce projet était achevé. Nous avons essentiellement amélioré la qualité de résolution des films et du son, sans avoir à utiliser de compression.

■ *Joystick : Vous jouez le rôle d'Atrus dans Riven. Avez-vous aimé faire l'acteur ?*

■ Rand Miller : Ne m'en parlez pas. Je n'aurais jamais imaginé à quel point c'était épuisant. Nous avons fait tant de prises... Je ne veux plus jamais refaire cela. J'ai un plus grand respect des acteurs, à présent.

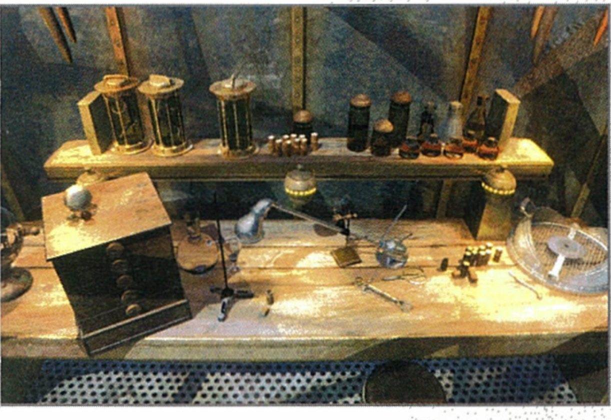
■ *Joystick : Myst et Riven séduisent avant tout les adultes. Vous sentez-vous parfois un peu à part dans l'univers du jeu ?*

■ Rand Miller : Nous nous sentons un peu différents. Robyn et moi-même avons conçu Myst pour nous-mêmes. Nous pensions qu'il plairait à des gens de notre âge, qu'il n'intéresserait personne en dessous de 18 ans et en fait, ce qui nous a surpris, c'est qu'il touche des gens de tous âges. Ma fille, qui avait 10 ans à l'époque, me disait que des élèves de sa classe jouaient à Myst. Des grands-mères y jouaient aussi ! Nous n'avions pas du tout prévu ça, et cela nous a apporté beaucoup de satisfaction. Il y a tellement de jeux qui semblent ne pouvoir s'adresser qu'à un public restreint. Peut-être que les nôtres ont une portée plus large. Nous ne copions pas ce que font les autres. Nous faisons confiance à ce que nous aimons nous-mêmes.

■ *Joystick : Myst et Riven sont pour l'essentiel dépourvus de violence. Est-ce un choix personnel ?*

■ Rand Miller : Oui. Non pas parce que la violence serait nécessairement mauvaise. Mais elle devrait être traitée avec attention. Il faut l'utiliser avec efficacité et responsabilité. Elle est souvent utilisée de façon trop gratuite. La violence est un outil fort dans une histoire. Elle permet de faire passer certains éléments avec plus d'impact émotionnel. Lorsque vous l'utilisez à la légère, vous endurcissez les gens et au bout d'un moment, elle n'a plus le même impact. Vous ne pouvez plus l'utiliser pour ponctuer un message. Les gens acceptent mieux la violence dans un film ou un livre si elle est associée à une leçon, un événement qui vous apprend quelque chose, qui vous marque... De plus, nous aimons à penser que notre œuvre puisse être destinée à un public large.





■ *Joystick : Que pensez-vous de jeux tels que Quake ?*

■ Rand Miller : (Il rit). C'est drôle. Pendant que nos artistes travaillaient sur Riven, à l'heure du déjeuner, ils se lançaient dans des parties de Marathon - l'équivalent de Quake sur Macintosh. Ils faisaient ces œuvres admirables et d'un seul coup, boom boom !... C'est intéressant. Je pense toutefois que l'on pourrait faire des choses plus créatives avec une telle technologie. Nous aimerions nous-mêmes nous pencher là-dessus.

■ *Joystick : Il existe un débat sur les dérives de jeux tels que Carmageddon ou GTA, qui non contents d'être violents, font appel à des sentiments frustes de la part du joueur. Qu'en pensez-vous ?*

■ Rand Miller : L'utilisation de la violence sans responsabilité pose problème. Ce n'est pas une question à prendre à la légère. J'ai un exemple personnel qui m'a marqué. Ma fille joue à Tomb Raider 2. À un moment, un chien apparaît dans une scène et sa réaction est de ne pas tirer dessus, et donc le chien la tue. Lorsqu'elle a recommencé cette scène, elle a tiré sur le chien, et celui-ci s'est mis à gémir. Sur le moment, elle s'est arrêtée de jouer. Elle était secouée par cette scène. Même si c'était un chien de bande dessinée, elle n'avait jamais fait cela auparavant. Il y aurait pu y avoir des leçons importantes associées à une telle scène, par exemple sur le fait de prendre soin d'autres créatures. Mais elle a continué le jeu et à partir de là, ce n'était plus si important. C'est un petit exemple, mais il demeure qu'elle a été endurcie ne serait-ce qu'un petit peu vis-à-vis d'une telle chose, sans apprendre quoi que ce soit au passage (NDRC : C'est plus complexe que ça. La mort de la mère de Bambi dans le dessin animé est aussi violente. Je crois que comme le conte de fée, le jeu vidéo apprend à manier certain sentiments, parfois très violents, très perturbants, sans trop de conséquence).

■ *Joystick : Vos jeux ont un avantage, c'est que le joueur est rarement mis en faute. La seule véritable sanction est de ne pas résoudre une énigme. Est-ce délibéré ?*

■ Rand Miller : Oui. Vous ne pouvez pas mourir et n'avez pas à recommencer. Pour certains éditeurs, cela permet de rallonger la durée du jeu. Mais personnellement, je trouve cela frustrant. Je n'ai pas le temps de redémarrer depuis le début. Notre but était de bâtir un environnement suffisamment large pour vous occuper pendant un bon moment, sans qu'il soit nécessaire de redémarrer. Certaines énigmes devaient donc être particulièrement complexes.

■ *Joystick : Prévoyez-vous une suite à Riven ?*

■ Rand Miller : Nous avons toujours dit qu'il n'y en aurait pas, mais nous voyons les choses un peu différemment en ce moment. Dans notre esprit, Myst et Riven pourraient définir la base d'un nouveau monde. Nous envisageons aussi un film. L'univers de la civilisation D'ni dépasse largement Myst et Riven.

■ *Joystick : Quels sont les auteurs et les livres qui vous ont influencés ?*

■ Rand Miller : Je suis toujours influencé par les dernières choses que j'ai lues. Certaines lectures de ma jeunesse ont eu un impact sur mes choix, en particulier Tolkien, et C.S. Lewis, l'auteur des "Chroniques de Narnia". Ce sont des histoires fantastiques pour enfants. Ils ouvrent une garde-robe et pénètrent dans un autre monde. Visiblement, cela nous a influencés ! Je lis aussi de la science-fiction. Récemment, j'ai adoré Snow Crash de Neil Stephenson. Sa vision du futur m'intrigue. J'aime aussi lire les livres de sciences car j'aime comprendre comment fonctionne notre monde : la microbiologie, la physique quantique... Cela me fascine.

■ *Joystick : Quels sont les films qui vous ont marqués ?*

■ Rand Miller : "Star Wars". Peut-être que le jeu des acteurs n'était pas si bon que cela, le scénario était simpliste. Mais ce qui est intéressant, c'est que George Lucas montrait une petite partie d'un monde immense.

■ *Joystick : J'avais demandé en septembre, à Robyn, quels étaient ses jeux préférés et il m'avait répondu : "Moi, je ne joue jamais". Est-ce également le cas pour vous ?*

■ Rand Miller : Robyn n'est pas un joueur. Mais moi, je me suis intéressé aux ordinateurs à cause des jeux. Pendant plusieurs années, j'étais tellement pris par le développement que je n'ai pu jouer. Mais récemment, j'ai vu plusieurs choses qui m'ont interpelé, notamment Mario 64. Lorsque j'y ai joué, cela m'a fait un choc. En tant que programmeur, si quelqu'un m'avait évoqué un tel jeu, j'aurais dit : "Non, ce n'est pas possible". En le voyant, j'ai réalisé que je m'imposais des limites et qu'il fallait que j'élargisse mon point de vue là-dessus. Ce sera important pour nos prochains projets.

Daniel Ichbiah

Loisirs

Mathilde Remy

Dun le Roy
Enigme 4
La carte des croisades

"Montrez votre sagacité, Joueurs très illustres : placez les forces qui se défient avec hargne belliqueuse dans le bassin de Méditerranée en l'an de grâce 1183." Songez aussi à cet autre empire, qui dispute la primauté de la chrétienté au fragile trône du Roi de Jérusalem !"

ECOSSE — DANEMARK — IRLANDE — GRAND DUCHE DE RUSSIE — Londres — Rhin — Aix la Chapelle — Paris — ROYAUME DE FRANCE — Danube — ROYAUME DE HONGRIE — Venise — Gênes — Marseille — Pise — ARAGON — Rome — Andrinople — Constantinople — Durazzo — Palerme — SICILE — Messine — EMPIRE ALMORAVIDE



Au fil des énigmes, on aborde tous les aspects de l'époque. Ici, vous devez reconstruire la carte de l'Europe à la fin du XII[e] siècle. L'énoncé de l'énigme offre plusieurs liens (mots en rouge) avec la base de données.

Dun le Roy

Philippe Auguste

prise de la ville de Saint-Jean d'Acre en 1191, il quitte le Moyen-Orient. De retour en France, il s'empare de la Normandie, qui appartient à Richard Cœur de Lion resté en Palestine. C'est le début d'un long conflit. Philippe Auguste agrandit le domaine royal, crée de nouveaux impôts pour financer ses guerres et la construction de nombreux châteaux-forts, dont le château du Louvre à Paris. Il meurt en 1223 après avoir renforcé





La base de données est constituée de petites fiches très agréables à consulter.

Croisades

ÉDITEUR : INDEX+

CD-ROM PC & MAC

Prendre l'Histoire par le petit bout de la lorgnette et nous la faire vivre ou revivre par une succession d'énigmes, telle est la démarche de Croisades. C'est donc l'histoire du chevalier Arthaud, comte de Mâcon et guerrier rebelle qui, en gros, a été envoyé massacrer du païen en Terre Sainte à la fin du XII[e] siècle et en est revenu couvert de gloire. On lance le premier CD (3 CD au total) et on entre tout de suite dans le bain : animations superbes qui en mettent plein la vue… Nous voici aux côtés de Philippe Auguste, en train d'assiéger le château du gars Arthaud.

Première énigme : comment faire fonctionner le trébuchet ? Pffff, fastoche ! C'est tout expliqué et y a qu'à ramasser les éléments sur place. Bon, l'histoire continue : Arthaud s'est réfugié dans son donjon et je dois maintenant creuser une sape (d'où l'expression "travail de sape") pour l'en déloger. Petit tour dans la base de données du produit : hmmm, en l'espace de deux-trois clics, j'ai récupéré ce dont j'ai besoin. On passe à la troisième énigme : reconstruire la chapelle romane qui vient d'être endommagée par l'écroulement du donjon. Va falloir un peu plus chercher dans la base de données, cette fois.

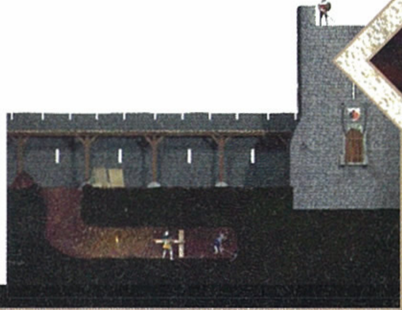
Ça y est. Vous avez pigé le truc : Croisades vous fait progressivement entrer dans les méandres du Moyen Age et vous en fait découvrir toutes les facettes malgré vous, grâce notamment à l'excellente base de données, pas du tout exhaustive sur le sujet (là n'est pas la vocation de Croisades) mais très facile d'accès. Excellente idée. Excellent produit.







Les scènes cinématiques sont superbes.







Jungle Park

ÉDITEUR : MICROFOLIE'S

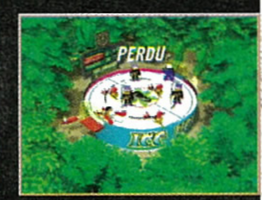
CD-ROM PC & MAC

Un petit singe espiègle, un graphisme original, un mystérieux parc d'attractions... Jungle Park s'adresse aux amateurs de sensations hors du commun. L'interface est assez simplette et, de fait, un peu déroutante au début. Tout se joue à la souris et le nombre d'actions est très limité. Mais la richesse de Jungle Park est dans l'exploration de cette jungle-labyrinthe et dans la découverte des attractions qu'elle recèle. Il ressort de ce produit difficilement classable une ineffable saveur "bon enfant".









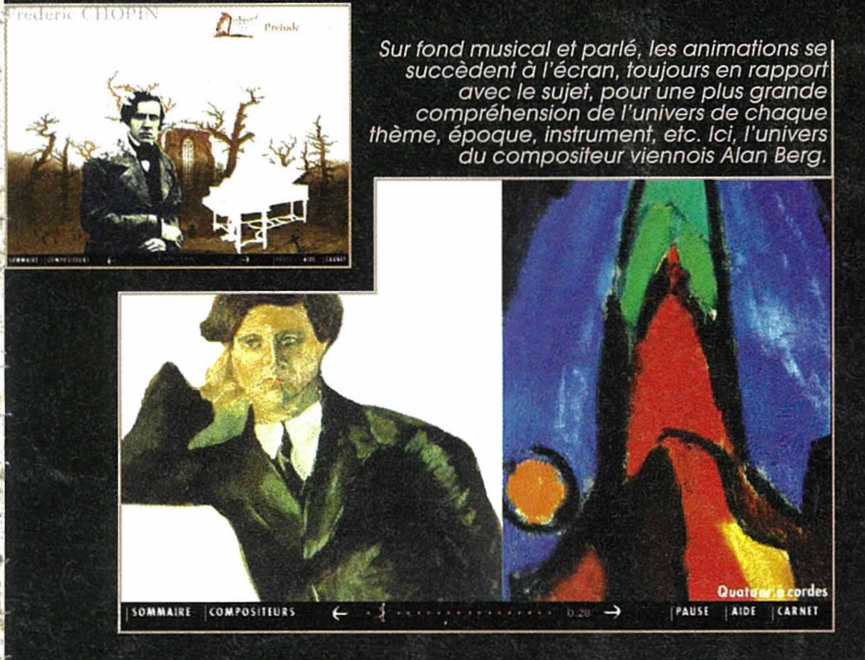
Au début du jeu, placez-vous sur le bouton rouge et faites tourner l'île avec le curseur. Puis allez chercher du bois, refaites tourner l'île et construisez un pont en haut à gauche.

Promenade en musique

EDITEUR : SYRINX

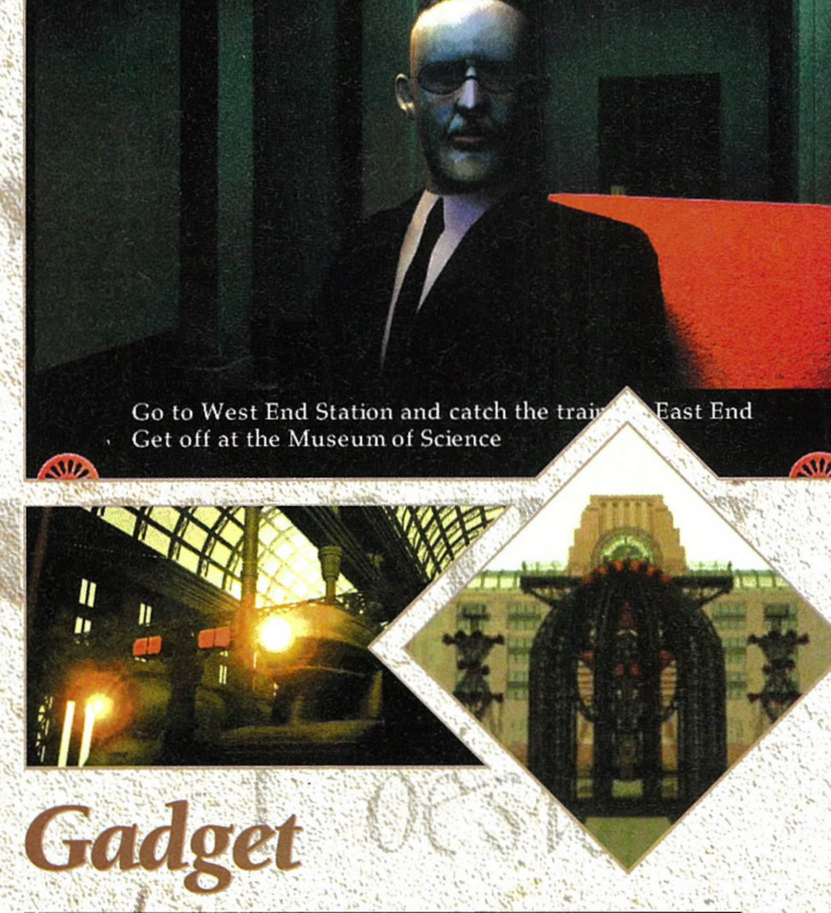
CD-ROM PC & MAC

Cinq distinctions internationales pour ce soft. Quelle classe ! Plus celle de Joy... La réussite absolue, quoi. Bon, j'ai beau ne pas être une super fan de musique de chambre, je dois reconnaître que Promenade en musique est vraiment bien foutu : la base de données est particulièrement riche et l'éditeur a réalisé un superbe boulot de mise en forme, avec interface ultra intuitive et tout et tout. Et du coup, la passion de l'auteur pour son sujet n'en ressort que davantage. Même pour une réfractaire comme moi, le voyage est passionnant, c'est tout dire.



Sur fond musical et parlé, les animations se succèdent à l'écran, toujours en rapport avec le sujet, pour une plus grande compréhension de l'univers de chaque thème, époque, instrument, etc. Ici, l'univers du compositeur viennois Alan Berg.

Quasiment pas de voix dans Gadget, mais beaucoup de lecture (en français dans la version finale) sur fond musical. L'artiste l'a voulu ainsi.

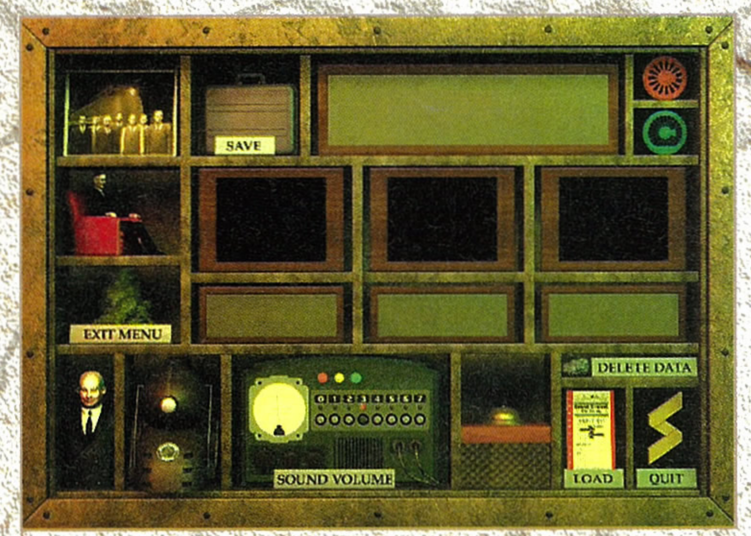


Gadget

ÉDITEUR : CRYO INTERACTIVE

PC CD-ROM

Les prétendus artistes multimédias me font toujours un peu peur. Mais Haruhiko Shono est l'exception qui confirme la règle. De la même manière qu'un livre de Jules Verne est à la fois une œuvre et une véritable aventure, Gadget est une œuvre-aventure multimédia. La comparaison avec Jules Verne n'est pas fortuite (non mais, pour qui vous me prenez ?) : même époque, même ambiance... Une comète se dirige droit sur la Terre et le bras droit de l'empereur vous demande de retrouver l'équipe de savants qui construit un vaisseau spatial pour fuir la Terre condamnée. Vous me direz, ça ressemble un peu à Tintin et l'Etoile mystérieuse. Oui, mais non. Regardez les photos, mince. La forme est un peu désuète - le jeu, initialement sorti sur Mac, est vieux de quelques années. Mais l'auteur a su recréer une atmosphère lourde et prenante, même si l'on peut lui préférer Alice, une autre de ses œuvres. Haruhiko Shono s'inscrira-t-il au panthéon des artistes de notre époque ? Voilà un pas que je ne franchirai pas . Mais qui sait ?



Oui Moulinex, j'insiste, l'interface date un peu et l'interactivité n'est pas folichonne. Mais bon, tu n'arrêtes pas de le répéter. «La n'est pas l'intérêt de Gadget». Arrête de m'embêter avec ça.

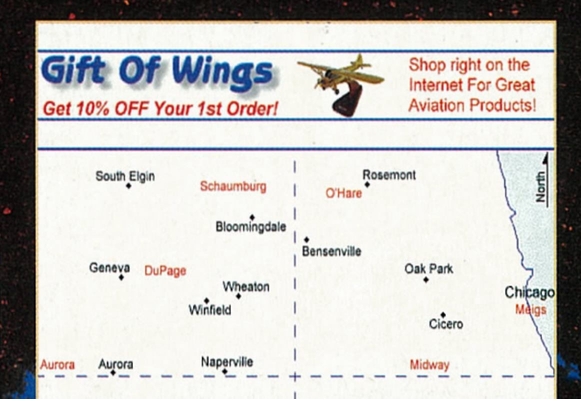


Par Gana & Bob Arctor

UN POULET CHEZ VOUS EN 28 000 BAUDS

PoliceScanner.com Broadcast by AudioNet

Vous n'avez pas le niveau cap mais vous vous sentez l'âme d'un représentant des forces de l'ordre ? Que faire ? Etre un parfait looser en regardant en boucle les épisodes de «David Lansky», ou passer vos journées à écouter les fréquences radio des forces de police ? www.policescanner.com est là et va vous aider à réussir vos soirées avec un fond sonore des plus agréables. Morceaux choisis : «C'est un blanc, un type brun, 1,80 m, 80 kilos, il porte une veste grise, un jean noir et un fusil. Bon Dieu ce qu'il est laid, on dirait le fils caché de Charles Manson» ; «Jack, un code 213 est en cours, pense néanmoins à me rapporter une trois fromages avec double pepperonie...»

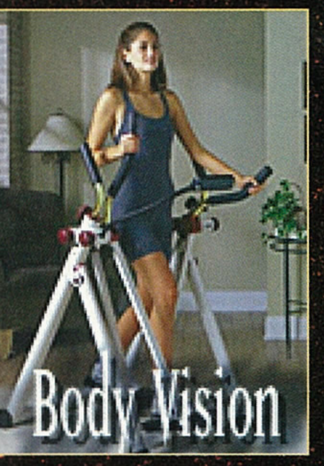


Trafic d'avion

Vous êtes un passionné de la simulation de vol ou vos principaux loisirs consistent à attendre patiemment qu'un avion s'écrase sur une zone urbaine à forte densité de population ?. La solution est sur http://www.cyberair.com/audio/chiapp/. Vous pourrez entendre, en live et sans décodeur, les fréquences, le trafic aérien et les bulletins météo de toute la zone aérienne de Chicago. Idéal pour se mettre dans l'ambiance de Chicago Meigs, la piste proposée «par défaut» dans Flight Simulator 98.

Panier de la ménagère

VALUEVISION Welcome



Acheter des objets de merde via Internet et toujours en audio ? C'est maintenant chose possible. En allant sur le http://www.vvtv.com/,une nouvelle chaîne de Audio Achat, vous allez pouvoir découvrir des perles de mauvais goût : des broches perlées avec des gemmes incrustées au fer à souder, des bagouses dignes de Huggy les Bons Tuyaux, des aspirateurs, des bibles écrites en inuit, que sais-je encore. J'ai moi-même craqué sur une ravissante paire de gants pour saisir le gravier (double-face recouverte de néoprène sur toile goudronnée). Si vous avez du bol, vous pourrez même faire des affaires (non, je déconne) en participant à des mises à prix.

LA RADIO DANS TON PC À TOI

Ok, c'est pas super au point la radio par le Net, mais bon, c'est quand même ultra bourgeois ! Avoir un poste de radio de 15 000 francs, cadencé à 300 MHz, c'est pas donné à tout le monde. Si vraiment vous espérez surfer en musique, soyez bien sûr d'avoir une bande passante blindée genre numéris. Sur www.btinternet.com/~engineering.farley/radio.htm, plusieurs dizaines de radios sont listées (quelques liens ne marchent plus, vous affolez pas).



>Et voilà crrr... une nouvelle rubriCrrr... sur le Net, et plus Crrr... spécialement sur les sites "underCrrr...ground". Ce crrr... mois crrr... ci, on s'est crrr... intéressé à des sites qui utilisent le crrr...scrrrr format Real Audio. Vivement le haut débit ■

telex telex telex

■Pour écouter le précurseur du rap www.loskene.com/singalong/kirk.html, en plus, c'est une star.

■La page d'un maniaque belge qui collectionne des trucs bizarres www.anacoluthe.com/bulles/heureuses/familles.html

■Pour ceux qui ont la flemme de chercher les réponses aux jeux-concours, www.wsf.net/jeuxconcours se charge de les collecter pour vous.

■Altavista innove en proposant la traduction automatique des pages Web : www.babelfish.altavista.digital.com

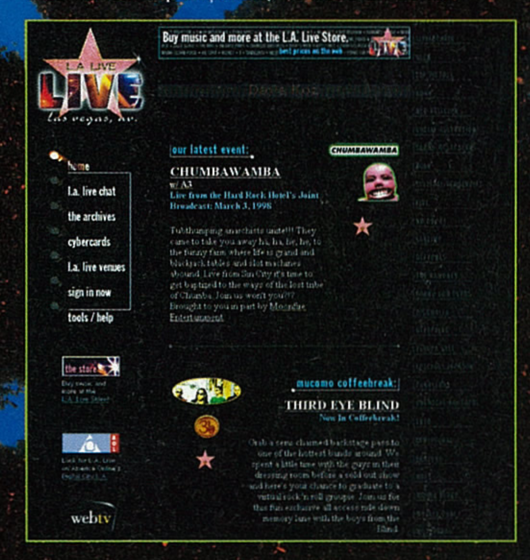
■Pour ceux qui ne l'auraient pas encore vu, Real Audio est sur le CD 92 de Joystick www.realaudio.com

■Pour tous les boutonneux, les génériques de dessins animés se trouvent sur www.esiee.fr/%7Ewilkj/generiques/generiques-global.html



Muzikkkk

Ecouter ses disques en Real Audio avant de les acheter, c'est ce que vous proposent des sites comme www.cdnow.com ou www.filmtracks.com. Vous pourrez rechercher un disque, vous faire conseiller ou butiner (et oui, c'est le terme français...) de liens en liens.



100 000 PERSONNES À LA MAISON

Inviter chez soi Venom ou Black Sabbath sans riquer la destruction totale de son appartement est devenu possible grâce à www.lalive.com. Une trentaine de concerts dans les archives, des shows live, des interviews, enfin, la totale quoi. Dommage que le son soit mono, et que les net congestions saucissonnent les morceaux.

petites annonces

VENTES PC

Dép. 02. Vds CM PCI triton + CPU P120 + contrôleur IDE intégré + 16 Mo SIMM + vidéo Trio 64 1 Mo : 900F et CD 4X IDE : 100F. Tél. : 03 23 96 11 01.

Dép. 13. Vends Cyrix 166+, CM Triton, écran, SB16 PnP, DD 540 Mo, CD 4X, lecteur 3p1/2, carte vidéo S3 Trio 64v, enceintes, clavier, souris, 24 Mo de RAM EDO. Le tout 4500F. Tél./Fax : 04 91 85 88 81.

Dép. 13. Vds lecteur CD SCSI Sony CD541 2X 200F. Campagna Fabrice, rue de l'Orme, 13520 Les Baux de Provence.

Dép. 13. Vds écran 17 Sony pit 0,25 Trinitron 3000F, Modem 33,6 Usrobotic 500F, scanner à main coul motorisé 1200DPI Primax 450F, scan logitech 256 nvx gris 250F. Le tout état neuf. Tél. : 04 42 50 23 14, e-mail : 101744,104@compuserve.com

Dép. 14. Vds 486DX4 100 8 Mo RAM DD 540 Mo CD 2X SB disk 3 _ et 5 _ écran 14p S-VGA Win95 3600F (a.d.). Marcia Thomas, Lisieux. Tél. : 02 31 31 10 04.

Dép. 17. Vds carte vidéo Cirrus Logic 5434 2 Mo 150F + Matrox Ultima 2 Mo 150F + lecteur CD 2X 200F. Ports compris. Tél. : 05 46 22 70 65 après 19h. Demander Yann.

Dép. 27. 486DX66 Multimédia (sans disque et Mo) 1100F. Vendre carte Diamond Stealth 350F. Tél. : 02 32 43 54 11.

Dép. 31. Vends carte vidéo S3 S-VGA Trio 64 avec 2 Mo : 170F + lecteur 5 " _ HD à 100F. Tél. : 05 61 11 86 86 entre 12h et 14h ou après 20h. Merci d'avance.

Dép.31. Vends carte mère 256 Ko socket 5 + carte son Cristal compatible Sound Blaster + carte vidéo 1 Mo Mach 64 + 16 Mo RAM SIMM + CPU P75 MHz avec ventilateur : 1000F. Tél. : 05 61 99 22 63 après 18h. Demander Adrien.

Dép. 33. Vds carte accél. 3D Matrox M3D complète (boîte, CD drivers + démos, etc.), achetée il y a 3 mois 850F, vendue 650F et garantie dans toute la France. Demander Brice au 05 56 78 41 27.

Dép. 38. Vds carte 3Dfx neuve emballage d'origine, jamais servie 700F. Tél. après 19h30 au 04 74 54 47 69.

Dép. 49. Vds P90 tout matériel (valeur 22000F) + jeux et livres avec : 5000F (à débattre). E-mail : 9600013@a2points.com ou tél. à Nicolas le soir après 18h seulement au 02 41 34 73 13.

Dép. 55. Vds ordinateur Pentium 32 Mo RAM DD 2,1 Go carte Matrox Mystique 4 Mo carte son Sound Blaster Full Duplex Lecteur de CD 6X + imprimante Panasonic laser écran 14" prix à débattre. Tél. : 03 29 78 03 02. Demander Bertrand.

Dép. 57. Vds lecteur zip Iomega externe port // + 2 disks : 750F. Tél. : 03 82 82 70 52.

Dép. 57. Vds DD 1 Go Seagate : 500F, CPU Cyrix 6x86 120 MHz : 150F, AWE 32 PnP : 400F, Rack DD : 50F, SB 16 Value : 200F, ATI Rage 3D 2 2 Mo : 300F. Tél. : 03 87 32 31 22 après 19h. Jean Baptiste.

Dép. 57. Vends carte S-VGA Cirrus Logic 5434 1 Mo extensible à 2 Mo PCI très bas prix (avec manuel et drivers) très bon état. Tél. : 03 87 53 49 92.

Dép. 59. Vds disque dur Sony 540 Mo, CM P75-P200, ATI Expression 3D PC2TV, Tseng Labs4000, Miro12PD. Tél. au 03 20 37 31 51.

Dép. 60. Vds Pentium 90 16 Mo DD 635 Mo 4X son compatible SB + HP 2500F. Vds 5x86 DX133 8 Mo DD 540 Mo graphique ATI 64 son compt. SB 2000F. Les deux instal. Sans écran. Vds carte son Guillemot Maxi-Sound 32 Wave. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 62. Vds Processeur Cyrix 133+ 300F. Tél. à Claude après 18h au 03 21 92 19 44. Recherche Job dans l'informatique. Merci d'avance.

Dép. 66. Vds 2x8 Mo de RAM pour 300F (port : 30F en plus). Tél. (hr) : 04 68 54 27 09 (demander Steven).

Dép. 67. Vends 4 Mo RAM 59, 8 Mo RAM 119, CD 4X 149, pad DOS 6 boutons 69, joystick 2 boutons DOS 49, Trident 1 Mo 99. Tél. : 03 88 93 57 37 Thomas après 19h.

Dép. 70. Vds lecteur CD 16X : 350F ; carte mère Shutle Hot 541 + P120 + ventilateur + 24 Mo EDO + carte son Opti 930 compatible Sound Blaster Pro + carte graphique ATI Mach 64 : 1200F, Side Winder Pro : 300F. Daniel, Tél. : 03 84 91 60 48.

Dép. 75. Vends lecteur CD 10X à 250F (de marque modeste). Le port est inclus pour ceux de l'île de France. Contacter Daniel au Tél. : 01 46 06 11 42. Mieux vaut m'appeler avant 19h.

Dép. 75. Vds carte mère TX + P200 MMX + 32 Mo SDRAM (512 Ko cache, bus à 83Mhz) : 2500F à débattre. Tél. : 06 60 22 93 18 (je procède à l'installation).

Dép. 75. Vds carte vidéo Matrox Mystique 220 4 Mo 700F. Vds mémoires 32 bits 32 MO : 250F 8 Mo : 150F 2x4 Mo : 100F. Imprimante laser Canon LBP-460 2800F (tout neuf, très peu servi). Prix : 1400F. Demander Tamim au 01 45 45 75 05 après18h.

Dép. 76. Vds HD 4,3 Go/5,2 Go UDMA, P200 MMX, P166, PII 266, 3" _, écran 17", HD 4,3 Go Ultra Wide SCSI -2, Adaptec 2940 UW, PC complet Pentium Pro 260. Prix non annoncés car le marché varie ! Tél. : 06 68 54 39 49 ou 02 35 74 19 29 (W-E).

Dép. 77. Vds CM 512 Ko + CPU P200+ : 800F, CM 256 Ko + CPU P120 : 650F, CD SCSI : 150F. A débattre au 01 64 52 48 98.

Dép. 77. Vds US Robotic 56000 Flash + tous câbles sous garantie 700F. Carte Adaptec 2940 PCI SCSI sous garantie 700F. Tél. : 01 60 62 20 61 Richard.

Dép. 77. Vds Pentium 200 MMX, 32 Mo SDRAM, 1 Mo de cache, CD 24X, Maxi Sound Dynamic 3D 2 Mo, HD 3,2 Go Ultra DMA, boîtier et carte mère ARX, ATI Xpert Play 4 Mo SGRAM AGP, écran 15" : 8990F. Tél. : 01 64 05 21 55 après 19h.

Dép. 78. Vds P166 MMX Intel 512 Ko 48 Mo RAM carte vidéo S3 Virge 4 Mo 3Dfx 4 Mo 850 Mo HD lecteur CD 8X SCSI écran 14" enceintes souris Joystick Win95 et jeux. Prix : 8000F. Tél. : 01 39 74 80 54.

Dép. 78. Vends Pentium Pro 200 MHz DD 2 Go Wide SCSI CD Pioneer 10X, SB AWE 32 PnP USR 33600 bds Mystique 4 Mo + Maxi Gamer 3Dfx 32 Mo de RAM, Natural Keyboard, souris, HP, sans écran ! inclus jeux et logiciels. Tél. : 01 30 52 03 06.

Dép. 78. Vds P200, CM Asus P55T2P4 512 Ko, DD 1,7 Go, 32 Mo EDO, Mystique 2 Mo, 3Dfx 4 Mo, CD 8X Sony, écran 15" Sony 1005F, SB AWE 32, clavier, enceintes 120W : 7800F. Vds Force Feedback neuf : 800F. Tél. : 01 34 74 40 03 (rep).

Dép. 78. Vds PC IBM Aptiva 133 MHz 16 Mo 1,6 Go CD 4X + Win95Plus et HP avec jeux : 6000F. Vds Game Gear + adapt. Secteur + loupe + 2 jeux de GG + adap. pour jx Master System + 6 jx MS + prise allume-cigare en BE. 300F. Tél. : 01 39 69 16 76.

Dép. 78. Vends imprimante deskjet 520 1000F cause double emploi Zamolo au 01 30 41 23 24.

Dép. 78. Vds AWE 64 Es (garantie) : 400F. Maxi Sound 64 Home Studio : 600F. STB 8 Mo Velocity 3D : 800F. Tél. : 01 39 55 04 57.

Dép. 78. Vds joystick Microfire 8T. Prix à débattre. Tél. à Alexandre au 01 39 14 01 25 et recherche carte 3D à un prix raisonnable.

Dép. 84. Vds carte vidéo S-VGA GD5446 64 bits 2 Mo 150F. Tél. Sylvain après 18h00 au 04 90 26 02 38.

Dép. 84. Vends joystick Ch F16-combatstick + ch Pro-Throttle 700F. Etat neuf avec logiciels. Gilles au 04 90 79 02 61.

Dép. 86. Vends joystick Thrustmaster F16FLCLS 24 boutons programmables dans 2 Mo de RAM, servi environ 2 fois acheté 1090F et vendu 650F. M'appeler à partir de 18h au 05 49 56 73 60 ou m'envoyer un mail à bc.popin@sillage.fr

Dép. 88. Vds scanner à main n/b primax 250F + imprimante Canon BJC4000 800F ou ech carte vidéo PCI + rech logiciel avec licence sous Wwind3.1 en VF + RAM 16 Mo EDO écrire à Mr ST Delbet, BP 16, 88 450 Vincey.

Dép. 91. P166 MMX 32 Mo RAM Matrox Mystique 3Dfx CD 12X SCSI Pioneer + graveur Philips écran 15" ADI AWE 64 Gold 9000F. Tél. : 01 64 98 51 19 ou 06 11 31 74 10. E-mail : killquake@mailclub.net

Dép. 92. 200 Pentium (Intel). Tgwer. 32 Mo RAM EDO. CD Pioneer 16X. carte son SB AWE 32. Carte graph. Matrox Mystique 4 Mo PCI. Carte 3Dfx Orchid Righteous. 512 Ko de mem cache. Asus T2P4 + jeux. Tél. : 01 47 68 54 34.

Dép. 92. Urgent ! Vds carte mère Asus + 512 Ko + CPU Intel P150 + ventilo + 32 Mo RAM + carte vidéo Diamond Stealth S3 964 VRAM 2 Mo : 900F. Tél. à Hugues au 01 40 84 84 37 après 19h.

Dép. 92. Vds P166+ Cyrix carte son SB AWE32/16 Mo RAM/256 Ko cache/CD 8X Mitsumi/écran Sony Trinitron 15 pouces/carte vidéo Diamond Stealth S3 2 Mo de VRAM ext. 4 Mo. Prix : 6000F. Tél. : 01 47 86 21 54.

Dép. 92. Vends PC 486Dx2 66 MHz, 8 Mo RAM, DD 415 Mo CD 4X, SB 16 Value, HP Sony, écran 14". Win 3.1, DOS 6.2 + antivirus + jeux : Prix : 3300F. Tél. Stéphane au 01 47 57 71 97 (entre 19h et 21h).

Dép. 92. Vds Pentium 100 + CM 300F. Appeler Hugo au 01 46 23 11 29. Cherche CPU 200 MHz + CM à bon prix.

Dép. 93. Vends Intel Pentium 120 500F. Tél. : 01 48 60 02 35.

Dép. 93. Vds PC complet pentium 150 (overlockable 180) lecteur Pioneer 24X 32 Mo 2DD (1 caviar, 1 seagate) 2 Go + écran 15" (2700F). Tél. : 01 48 66 41 53.

Dép. 94. PC contenant Cyrix MX200 + 32 Mo SDRAM + 2,6 Go UDMA + boîtier + souris + clavier + carte mère TX + S3 4 Mo + graveur + carte SCSI + logiciel + écran 15" à 7990F. Tél. à Julien au 01 48 77 02 14 après 18h.

Dép. 94. K6 200MMX, carte mère Vx Pro (procé + c mère 6/12/97) écran 17 Sony 200SF, carte vidéo Mystique 4 Mo, c. 3D Maxi 3Dfx, c. son Maxi 64 PnP, DD 2,5, 32 Mo, CD 12X Pioneer, Imp Canon BJC150, enceinte 120W, Game pad Sidwinder, prix 10550F à débattre, cause armée. Tél. : 06 60 44 37 81.

Dép. 94. Vds bar. 32 Mo 32 bits SIMM : 400F, DD U.DMA 3,2 Go IDE : 1400F, Sound Blaster 16 : 300F, écran 14" S-VGA couleur : 900F, clavier 102 touches : 100F, carte VGA VLB 1 Mo : 200F, lecteur 3 _ : 150F, DD 345 Mo : 300F. Tél. : 01 42 37 81 23.

Dép. 94. Vds CPU 486DX4 100 + CM + 20 Mo + carte vidéo VLB : 1000F. Tél. Frédéric au 01 45 76 05 78.

Dép. 94. Vds carte mère 440LX Atlanta pour Pentium 2 : 950F port compris + lecteur Syquest 230 Mo : 890F port compris. Cherche aussi des programmes d'émulateur pour PC. Contacter Paul au 01 46 68 39 63 ou khempp@club-internet.fr

Dép. 94. Vends lecteur CD 4X cause achat graveur : 250F port inclus. Tél. Pierre le soir : 01 47 26 24 95.

Dép. 94. Vds carte mère 256 Ko + Pentium 133 : 600F et carte SB 16 + modem 28,8 : 400F. Contacter Sylvain au 01 48 75 62 79 après 17h ou le W-E.

Dép. 94. Vds Thrusmaster volant T2 : 800F, bon état. Tél. à Gilles au 01 46 77 85 77 si possible dans la région.

Dép. 94. Vds Intel P100 MHz + carte mère 512 Ko + 16 Mo EDO RAM + 1,2 Go + SB16 ASP + CD 6X Creative + boîtier + Xpert@play 4 Mo avec sortie TV + écran Tatung 14" + clavier + souris. Tél. : 01 45 94 71 70.

Dép. 94. Vds CM 440LX pr Pentium 2 : 900F. Modem externe 28.8 : 350F. Teblette graphiq-wacom A5 : 1000F. Rech CPU P100 à P200 à t. bas prix. Contacter Paul au 01 46 68 39 63 ou khempp@club-internet.fr tous les jours !

Dép. 94. Vds écran 27" : 6000F. Ecran 15" Pacquard Bell 1280x1024 po, 28 : 1200F. Amiga 500 + extension à 1 Mo + 2 joysticks + 1 souris + jeux : 1000F. Cyrix P166+ : 300F. 4x1 Mo 8 bits : 100F. Tél. à Julien au 01 48 77 02 14.

Dép. 95. Vends Pentium 150 carte mère Triton PCI cache WB 40 Mo EDO Matrox Millenium 2 Mo Ramdac220 2 DD 528 Mo 540 Mo SB16 CD 6X boîtier grand tour 3000F. Contacter Jean-Marc 01 39 93 60 66.

JOBS PC

Dép. 26 & 77. Développeurs indépendants cherchent artistes 2D (textures) et 3D (vaisseaux) pour un shoot'em all S-F. Jean-Christophe Jacquet : jcj@club-internet.fr, 01 64 30 82 48 ; Emmanuel Rivoire : 04 75 44 03 70 : 14 à 22h.

CONTACTS PC

Dép. 31. Fan d'images sur PC recherche aussi tous les autres fans. Fan aussi de cinéma recherche tous les autres fans. Contacter M. Maume Christophe, 28 rue Jean Chaptal, 31400 Toulouse ou tél. : 05 61 20 73 10 après 19h. Merci.

Dép. 77. Secteur Sud Seine-et-Marne, environs de Nemours, cherche contacts pour création d'un club d'informatique, tous et toutes bienvenus. Joindre Christian au 01 64 29 49 84. Merci d'avance.

Dép. 92. Cherche programmeur passionné ayant des connaissances 3D (moteur déjà écrit si possible) pour projets. Contacter franck au 06 40 80 15 61 ou 01 47 35 38 03. Merci de laisser un message.

Dép. 92. Collectionneur recherche généreux donnateurs de matériel, jeux Amiga. Merci beaucoup. Tél. : 01 46 56 50 45.

Dép. 93. Rech. Infographistes 2D/3D (3Dsmax ou autres). Programmeurs pour réalisation d'une démo jouable d'un jeu de stratégie/action (S-F). Contacter Nicolas au 01 43 32 45 52 le soir à partir de 21h ou message au 01 42 62 55 53 pour personnes résidant à Paris ou RP.

Dép. 99. Cherche contacts sur PC. Matthys Jan Troonstraat 23 8400 Oostende Belgique ou tél. : 059/80 82 31.

ACHATS PC

Dép. 59. Achète CPU 200 MHz Intel. Tél. : 03 20 03 25 95 après 18h30 demander Gaëtan.

Dép. 59. Carte réseau Ethernet 10 Base T PCMIA. Processeur Pentium 166. Prix Sympa. Fabrice 03 20 25 37 59.

Dép. 62. Achète Overdrive 286 vers 486 et cherche n° de Joystick avec soluce de LBA. Tél. : 03 21 35 24 53.

Dép. 64. Achète livre Sybex "Créer vos niveaux avec Duke Nukem 3D" avec CD bon état 50F. cadou@aol.com. Tél. : 05 59 41 24 25.

Dép. 60. Achète CPU 200 MHz Intel. Tél. : 03 44 39 52 24 si absent répondeur.

VENTES AUTRES

Dép. 42. Vds console Amiga CD 32bits + 1 manette + 14 jeux + compil 40 jeux complet, le tout 1300F. Tél. : 04 77 55 48 54.

Dép. 69. Vends A2000 avec divers logiciels et jeux. Appelez au 04 78 88 28 46.

Dép. 78. Vds Amiga 1200 + moniteur stéréo + disque dur 80 Mo + lecteur ext. + revues + logiciels 2000F. Tél. : 01 39 76 75 42.

Dép. 92. Vds : HP 48GX + 4 livres en tbe sur l'assembleur : 1400F. Casio FX8700G : 16 Ko de RAM : 200F. Monster 3D (3Dfx) : 800F. Demander Wassim au 01 40 85 96 03.

Dép. 93. Vends bons d'achat informatiques magasin Surcouf (gain concours) valeur 13000F cédés 10500. Tél. : 01 46 58 26 10 après 20h.

Dép. 95. Sega Saturn + pad + virtua stick + carte mémoire 8 Mo + jeux. Le tout pour 1000F. Patrick au 01 39 89 80 38 entre 20h45 et 22h00.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 92 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES





Récompenses décernées lors des élections des Milia d'Or 98 :

1 - Grand Prix du meilleur jeu



2 - Milia d'Or 98 dans la catégorie Jeux de Simulation.





ocean